Roger Zelazny

Creature Della Luce E Delle Tenebre

Creatures of Light and Darkness © 1969 Roger Zelazny
Il Fantastico Economico Classico N° 17 - 17 maggio 1994

Generazioni muoiono, altre nascono,
sin dai tempi degli antichi.
Essi hanno eretto città che ora non esistono più.
Che cosa è avvenuto di loro?

Ho udito le parole di Imhotep e Hardedef,
i cui detti hanno risuonato a lungo tra gli uomini.
Dove sono ora?

Le loro mura sono crollate,
i luoghi che abitavano non esistono più,
come non fossero mai esistiti.

Nessuno torna di là,
per dirci dove sono,
per dirci come stanno,
per placare i nostri cuori,
fin quando anche noi andremo là dove essi sono ora.

Siate lieti e non crucciatevi!
Sappiate che non è concesso all'uomo di
portarsi dietro i suoi averi.
Nessuno che intraprenda il viaggio *può tornare.*

Harris 500, 6:2-9

Comus *entra con la Bacchetta Magica in una mano, gli occhiali nell'altra; lo segue una folla di mostri tumultuanti dalle teste di Bestie feroci. Entrano con grande frastuono, le Torce nelle mani.*

Milton

L'Umana veste è forgiato Ferro,

VISIT…

L'Umana Forma una Fucina ardente,
L'Umano volto una chiusa Fornace,
L'Umano Cuore una Gola affamata.
Blake

1.
Antefatto nella Casa dei Morti

L'uomo trascorre la vigilia del suo Millennio di Esistenza nella Casa dei Morti.

Inutile guardare nell'enorme stanza in cui cammina: non si scorgerebbe nulla. Troppo densa è l'oscurità perché gli occhi possano distinguere qualcosa.

Oscuri sono anche i tempi, per cui nel riferirci a lui diremo semplicemente: «l'uomo».

Ci sono due ragioni per farlo:

In primo luogo, egli si adatta alla generale descrizione di un essere umano di genere maschile che cammina eretto, possiede due pollici opponibili e tutte le altre caratteristiche tipiche della sua natura; in secondo luogo, perché il suo nome gli è stato sottratto.

Non c'è ragione per dilungarci ancora su questo punto.

Nella mano destra, l'uomo regge il *Bastone del Comando* del suo Signore, ed esso lo guida nelle tenebre. Lo conduce verso una direzione, poi, verso un'altra. Però gli brucia la mano, le dita, il pollice opponibile, se si allontana anche di un passo dal sentiero prefissato.

Raggiunto un luogo nell'oscurità, l'uomo sale sette gradini che lo portano su una piattaforma di pietra che percuote tre volte con il *Bastone.*

E si fa luce, una luce tenue e arancione, più densa negli angoli. Illumina i confini dell'enorme stanza vuota.

L'uomo capovolge il Bastone e lo avvita in una cavità della pietra.

Se aveste orecchie in quella stanza, udreste un suono come di insetti alati che vi volino attorno e si allontanino per ritornare ancora.

Ma solo l'uomo lo sente. Ci sono più di duemila altre persone presenti: tutte morte.

Emergono da rettangoli trasparenti comparsi nel pavimento, emergono senza respiro, senza batter di ciglio, orizzontali; riposano su invisibili

catafalchi a un metro da terra; vesti ed epidermidi sono di tutti i colori, i corpi di tutte le età. Alcuni possiedono ali, altri coda, altri corna, e altri ancora lunghi artigli. E c'è anche chi possiede tutto ciò assieme, chi ha parti meccaniche inserite nel corpo, e chi non le ha. Molti assomigliano all'uomo, non modificato.

L'uomo indossa pantaloni gialli e una corta tunica senza maniche, dello stesso colore. Ha una cintura nera, come il mantello. Ritto, accanto allo scintillante *Bastone* del suo Signore, osserva i morti davanti a lui.

«Alzatevi!», esclama. «Alzatevi tutti!»

Le sue parole si mescolano al ronzio nell'aria, e sono ripetute più e più volte: non come un'eco che si disperde, ma persistenti e continue, con la forza di un allarme elettronico.

L'aria è pesante e agitata. Si odono un gemito e uno scricchiolìo di fragili giunture, poi ecco il movimento.

Fremiti, tintinnìi, sfregamenti, quindi si alzano tutti.

Suono e movimento cessano e i morti rimangono in piedi, come candele spente, accanto ai loro avelli spalancati.

L'uomo scende dalla piattaforma, le si ferma un attimo di fronte, poi dice: «Seguitemi!» e torna nella direzione da cui era venuto, lasciando il *Bastone* del suo Signore a vibrare nell'aria grigia.

Mentre avanza, passa accanto a una donna alta, dorata: una suicida. La guarda negli occhi che non vedono e dice:

«Mi riconosci?».

Le sue labbra color arancio - labbra morte, secche - si muovono e sussurrano: «No», ma lui la scruta a lungo e chiede: «*Mi hai riconosciuto?*». E l'aria vibra alle sue parole finché lei dice: «No» ancora una volta. Allora lui si allontana.

Ne interroga altri due: un uomo anziano con un orologio incorporato nel braccio sinistro, e un nano nero con corna, zoccoli e coda di capra. Entrambi rispondono: «No», e si incamminano dietro di lui, seguendolo fuori da quell'enorme stanza, dentro un'altra, dove molti giacciono ancora sotto la pietra tombale attendendo, inconsapevoli, il momento di essere evocati per la sua Vigilia del Millennio nella Casa dei Morti.

L'uomo li guida. Guida i morti che ha richiamato al movimento, e loro lo seguono. Lo seguono lungo corridoi, gallerie e saloni, su per ampie scale diritte, e giù per strette scale a chiocciola, giungendo infine nella grande

Sala della Casa dei Morti, dove il Signore giudica.

Siede su un trono di pietra nera levigata; alla sua destra e alla sua sinistra, in due bracieri di metallo ardono alte fiamme. Su ognuno dei duecento pilastri che circondano la grande Sala, brilla una torcia; il fumo denso s'avvolge a spirale verso l'alto soffitto, e diviene parte della grigia nube spiraliforme che lo ricopre.

Immobile, guarda l'uomo che avanza nella Sala con cinquemila morti alle spalle. I suoi occhi lo fissano, rossi come rubini.

L'uomo si prostra ai suoi piedi e non si muove finché il Signore non gli si rivolge:

«Puoi tributarmi omaggio e alzarti», sono le sue parole, pronunciate come dei taglienti colpi di spada.

«Onore a Te, Anubis, Signore della Casa dei Morti», dice l'uomo, e si alza.

Anubis abbassa il nero muso su cui spiccano le zanne abbaglianti. La sua lingua rossa saetta in fuori e poi rientra tra le fauci. Infine si alza, e le ombre scivolano sul suo corpo nudo, umano.

Solleva la mano sinistra; il suono ronzante penetra nella Sala e porta le sue parole nella luce tremolante e nel fumo.

«Voi che siete morti», dice, «questa notte vi sollazzerete per il mio piacere. Cibo e vino passeranno attraverso le vostre labbra morte, ma non ne sentirete il sapore. Il vostro ventre tratterrà cibi e bevande, e i vostri piedi si muoveranno nella danza. Le vostre bocche diranno parole prive di significato per voi, e vi congiungerete senza trarne piacere. Canterete per me, se lo vorrò. E, quando io lo stabilirò, tornerete nelle vostre tombe.»

Solleva quindi la mano destra.

«Si dia inizio alla festa», ordina, e batte le mani.

Tavoli carichi di cibi e bevande avanzano scivolando tra le colonne, mentre nell'aria si diffonde una musica.

I morti si muovono per obbedire.

«Puoi unirti a loro», dice Anubis all'uomo e si risiede sul trono.

L'uomo raggiunge il tavolo più vicino, mangia pochi bocconi e beve una coppa di vino. I morti danzano accanto a lui, che non si unisce a loro. Emettono suoni che sono parole senza significato, ma lui non li ascolta. Versa una seconda coppa di vino: gli occhi di Anubis non lo lasciano, mentre beve. Versa quindi una terza coppa, la solleva e fissa lo sguardo al suo interno.

Non sa quanto tempo sia passato quando Anubis chiama: «Servo!».

L'uomo si alza, poi si gira.

«Avvicinati!», dice Anubis, e lui esegue.

«Puoi alzarti. Dimmi, sai che notte è questa?»

«Sì, Signore. È la Vigilia del Millennio.»

«È la *tua* Vigilia del Millennio. Questa notte celebriamo un anniversario. Tu mi hai servito nella Casa dei Morti per mille anni esatti. Sei contento?»

«Sì, Signore.»

«Ricordi la mia promessa?»

«Sì. Mi dicesti che se ti avessi servito fedelmente per mille anni, mi avresti ridato il mio nome e mi avresti svelato chi fui nei Mondi di Mezzo della Vita.»

«Bada: io non ho detto questo.»

«Ma...»

«Avevo detto che ti avrei dato *un* nome; il che è ben diverso.»

«Ma io pensavo...»

«Non mi interessa che cosa pensavi. Lo vuoi un nome?»

«Sì, Signore...»

«...Ma preferiresti il tuo vecchio nome? È questo che vuoi dire?» «Sì.»

«Pensi veramente che qualcuno si ricordi il tuo nome dopo dieci secoli? Pensi di essere stato tanto importante nei Mondi di Mezzo da far sì che il tuo nome venisse annotato, e che esso abbia avuto importanza per qualcuno?» «Non lo so.»

«Ma lo vuoi ugualmente di nuovo?» «Se è possibile, Signore.» «Perché? Perché lo vuoi?»

«Perché non ricordo nulla dei Mondi della Vita. Mi piacerebbe sapere chi ero, quando vi ho abitato.» «Perché? Per quale motivo?» «Non posso risponderti perché non lo so.»

«Tra tutti i morti», dice Anubis, «lo sai che ho riportato alla piena coscienza per servirmi solo te? Pensi che esista una ragione particolare?» «Mi sono chiesto spesso perché tu lo abbia fatto.» «Allora lascia che ti sciolga il dubbio, uomo: tu non sei nulla. Sei sempre stato una nullità, e nessuno ti ricorda. Il tuo nome mortale non significa niente.» L'uomo abbassa gli occhi. «Dubiti di me?» «No, Signore.» «Perché no?»

«Perché tu non menti mai.»

«Allora lascia che ti spieghi. Ti ho tolto i ricordi della vita solo perché, tra i defunti, ti avrebbero causato molto dolore. Ma ora voglio farti

constatare quanto sei anonimo. In questa stanza ci sono più di cinquemila morti, provenienti da tutti i luoghi e da tutte le epoche.»

Poi Anubis si alza e la sua voce raggiunge tutti coloro che sono presenti nella Sala:

«Ascoltatemi, larve! Girate gli occhi verso colui che sta ai piedi del mio trono! E tu guardali in faccia, uomo!». L'uomo si volta verso i morti.

«Uomo, sappi che oggi tu non indossi il corpo in cui dormisti la scorsa notte. Ora sembri ciò che eri mille anni fa, quando entrasti nella Casa dei Morti. Miei morti, c'è fra di voi qualcuno che guardando quest'uomo possa dire di conoscerlo?» Si fa avanti una ragazza dorata.

«Io lo conosco», dicono le sue labbra arancioni, «perché mi ha parlato in un'altra sala.» «Questo lo so», dice Anubis, «Ma chi è?» «E colui che mi ha parlato.»

«Non è una risposta. Va' e accoppiati con quella lucertola purpurea laggiù. E tu che cosa vuoi dirmi vecchio?»

«Ha parlato anche a me.» «Lo so. Sei in grado di dargli un nome?» «No.»

«Allora vai a danzare su quel tavolo e versati del vino sulla testa. E tu, uomo nero?» «Quell'uomo ha parlato pure a me.» «Sai il suo nome?»

«Quando me l'ha chiesto non sapevo...»

«Allora brucia!», grida Anubis, e alte fiamme si abbattono sull'infelice divampando dalle pareti e riducendo l'uomo nero in un mucchio di cenere, che si sparge vorticando lentamente lungo il pavimento, tra le caviglie dei danzatori ora immobili, per poi ridursi in polvere impalpabile.

«Vedi?», dice Anubis. «Non c'è nessuno che sappia chiamarti col nome che avevi.»

«Vedo», dice l'uomo, «ma l'ultimo stava per dire qualcosa...» «Era tempo perso. Tu sei sconosciuto e indesiderato da tutti, tranne che da me. Questo, perché sei abbastanza esperto nelle varie arti dell'imbalsamazione, e occasionalmente componi discreti epitaffi.» «Grazie, Signore.»

«Quale beneficio avresti, conoscendo il tuo nome e riottenendo i ricordi?» «Nessuno, suppongo.»

«Tuttavia vuoi un nome, e io ho promesso di dartene uno. Sguaina il tuo pugnale.» L'uomo estrae l'arma dal fodero che porta al fianco sinistro. «Adesso tagliati un pollice.» «Quale, Signore?» «Il sinistro, se preferisci.»

L'uomo si morde il labbro inferiore e stringe gli occhi allorché la lama affonda nella giuntura del pollice. Il sangue schizza sul pavimento, scivola

lungo la lama, e gocciola dalla punta. L'uomo cade in ginocchio, ma continua a tagliare; lacrime salate scorrono sulle sue guance e, cadendo, si mescolano al sangue. Il suo respiro si trasforma in rantolo, ma gli sfugge un unico singhiozzo.

Poi: «È fatto», mormora. «Ecco!» Lascia quindi cadere il pugnale e offre il dito ad Anubis. «Non voglio quella cosa! Gettalo tra le fiamme!» Con la mano destra, l'uomo getta il suo dito in un braciere. Quello crepita, sfrigola, e alla fine prende fuoco.

«Adesso fai una coppa con la mano sinistra e raccogli il sangue dentro di essa.» L'uomo obbedisce.

«Ora alzala sopra la testa e lascia che il sangue coli su di te.» L'uomo solleva la mano, e il sangue gli gocciola sulla fronte. «Adesso ripeti con me: "Io mi battezzo...".» «"Io mi battezzo..."» «"Wakim, della Casa dei Morti..."» «"Wakim, della Casa dei Morti.."» «"Nel nome di Anubis..."» «"Nel nome di Anubis..."» «"Wakim..."» «"Wakim..."»

«"Emissario di Anubis nei Mondi di Mezzo..."» «"Emissario di Anubis nei Mondi di Mezzo..."» «"... e ovunque."» «"... e ovunque."»

«Uditemi ora, voi che siete morti: io proclamo che il nome di quest'uomo è Wakim. Ripetetelo!»

«*Wakim*», giunge la parola da tutte le morte labbra.

«Così sia! Adesso hai un nome, Wakim. È giusto dunque che tu riconosca il senso della tua nuova nascita, e come essa ti cambi, o mio battezzato!»

Anubis solleva le mani al di sopra del capo, quindi le riabbassa sui fianchi.

«Riprendete le danze!», ordina ai morti.

E quelli si muovono ancora al suono della musica.

La macchina per tagliare i corpi rotola nella Sala, seguita da quella che innesta le protesi.

Wakim distoglie lo sguardo, ma le macchine si avvicinano e si fermano accanto a lui.

Dalla prima macchina guizzano delle cinghie che lo immobilizzano.

«Le braccia umane sono deboli», dice Anubis. «Gli siano amputate!»

L'uomo urla udendo le seghe che ronzano. Sviene. I morti continuano a danzare.

Quando Wakim riprende i sensi, due braccia d'argento, prive di suture, fredde e insensibili, gli pendono sui fianchi. Flette le dita.

«Le gambe umane sono lente, e soffrono la stanchezza. Siano sostituite con altre di metallo!»

Quando Wakim rinviene per la seconda volta, si regge sue due colonne d'argento. Ne muove gli alluci.

La lingua di Anubis sibila:

«Metti la mano destra tra le fiamme», dice, «e tienila lì finché non sia incandescente.»

La musica cessa all'intorno, e le fiamme carezzano la mano fino a tingerla del medesimo rosso. I morti parlano il loro morto linguaggio e bevono vino che non possono gustare. Si congiungono senza goderne. La mano risplende bianca.

«Ora», dice Anubis, «prendi la tua virilità nella mano destra e bruciala.»

Wakim si inumidisce le labbra.

«Signore...», geme.

«Obbedisci!»

Wakim fa ciò che gli è chiesto, ma perde i sensi prima di finire.

Al suo risveglio, guarda il suo corpo e lo scopre di lucido argento, possente e privo di sesso.

Quando si tocca la fronte, gli giunge il suono del metallo che batte contro il metallo.

«Come ti senti, Wakim?», gli chiede Anubis.

«Non so», risponde. La sua voce suona aspra e indefinita.

Anubis fa un gesto e la superficie più vicina della macchina taglia-corpi si trasforma in uno specchio.

«Guardati.»

Wakim osserva l'uovo lucente che è la sua testa, le gialle lenti che sono ora i suoi occhi, lo scintillante fusto, e il suo torace.

«Gli uomini cominciano e finiscono in diversi modi», sentenzia Anubis. «Alcuni iniziano come macchine e si guadagnano a poco a poco la loro umanità. Altri possono finire come macchine, perdendo la loro umanità un po' alla volta mentre sono ancora vive. Ciò che si perde può sempre essere riconquistato, come ciò che si conquista può sempre essere perso. Cosa ti senti tu, Wakim: uomo o macchina?»

«Non lo so.»

«Allora, lascia che ti confonda ulteriormente.»

Anubis fa un gesto e gli arti di Wakim si distaccano, poi cadono. Il torso di metallo percuote la pietra, quindi rotola e infine si arresta ai piedi del

trono.

«Ora ti manca la mobilità», dice Anubis.

Allungando un piede, schiaccia un piccolo pulsante sulla nuca di Wakim.

«E adesso ti mancano tutti i sensi tranne l'udito.»

«È vero», dice Wakim.

«In questo momento ti viene collegato un cavo. Non senti nulla, ma la tua testa è aperta e stai per diventare parte della macchina che vigila e sovrintende a questo mondo. Guarda!»

«Vedo», risponde Wakim, e diviene conscio di ogni stanza, corridoio, sala e camera di quel mondo sempre morto e mai stato vivo, e che non è neppure realmente un mondo. Un mondo costruito, non derivato dall'aggrumarsi di materia stellare nel fuoco della creazione. Un mondo forgiato e plasmato, isolato e decorato non con mari, terra, aria e esseri viventi, ma con olii, metalli, rocce e energia, uniti assieme nel freddo spazio dove non brilla alcun sole. E diventa consapevole delle distanze, delle forze, dei materiali, e del numero segreto dei morti. Non è conscio del suo corpo meccanico e disinnestato. Percepisce soltanto le onde motrici che fluttuano attraverso la Casa dei Morti. Scorre con esse e viene a conoscenza dei colori senza colore della percezione.

Anubis parla di nuovo:

«Ora conosci ogni più piccolo anfratto della Casa dei Morti; hai guardato attraverso gli occhi segreti».

«Sì...»

«Adesso osserva cosa si stende oltre.»

Ci sono stelle, stelle, e poi ancora stelle disseminate nell'oscurità. Palpitano, si incrociano, e balzano verso di lui. I loro colori sono sfavillanti e puri come gli occhi dell'angelo; gli passano vicino, poi si allontanano, in mezzo a quell'eternità in cui gli sembra di muoversi. Non c'è sensazione di tempo reale o di vero movimento, ma solo un cambiamento di campo. La grande fornace azzurra di un sole sembra sfrecciargli accanto per un attimo, poi torna l'oscurità, e ancora piccole luci che passano, distanti, tutt'intorno.

Infine, perviene in un mondo che non è un mondo; è blu e verde, verdissimo. Una corona verde lo circonda, a una distanza tre volte il diametro del pianeta, e pulsa piacevolmente.

«Guarda la Casa della Vita», dice la voce di Anubis, da qualche parte.

Wakim guarda: è calda, risplendente e viva. Lui stesso ha la sensazione di essere vivo.

«Osiride governa la Casa della Vita», spiega Anubis.

E Wakim vede una grande testa d'uccello posta su delle spalle umane, e lucenti occhi gialli e vivi; la creatura gli si erge dinanzi, su un'immensa pianura di un verde vivente sovrapposta al mondo che lui sta guardando. In una mano stringe il *Bastone della Vita,* nell'altra il *Libro della Vita.* Sembra essere la sorgente del calore che si diffonde.

Wakim ode di nuovo la voce di Anubis:

«La Casa della Vita e la Casa dei Morti contengono i Mondi di Mezzo».

Percepisce una sensazione di caduta, di turbinìo; Wakim guarda nuovamente le stelle, separate e divise dalle correnti di forza che sono a volte visibili, altre volte invisibili, poi ancora visibili; che si dissolvono, riappaiono, scompaiono. Bianche e fulgide linee fluttuanti.

«Ora guarda i Mondi di Mezzo della Vita», gli ordina Anubis.

Dozzine di mondi gli rotolano davanti come sfere di marmo esotico istoriato, multicolori, levigate, incandescenti.

«... contenuti», sta dicendo Anubis. «Sono contenuti dal campo di forza che si estende tra i due unici poli che abbiano importanza.»

«Poli?», chiede la testa di metallo di Wakim.

«La Casa della Vita e la Casa dei Morti. I Mondi di Mezzo ruotano attorno ai loro soli, ma si muovono insieme sui sentieri della Vita e della Morte.»

«Non capisco», dice Wakim.

«È logico che tu non capisca. Qual è allo stesso tempo la più grande benedizione e la più grande maledizione dell'universo?»

«Non lo so.»

«La Vita», risponde Anubis, «o la Morte.»

«Non capisco», dice Wakim. «Hai usato il superlativo. Mi hai chiesto una sola risposta: ma hai nominato due cose.»,

«Ho detto questo? Davvero? Ma il fatto che abbia usato due parole significa forse che ho voluto espressamente nominare due cose separate e distinte? Non può una cosa avere più di un nome? Guarda te, per esempio: che cosa sei?»

«Non lo so.»

«Questo potrebbe essere un indizio di saggezza. Tu potresti essere sia una macchina che ho scelto di incarnare per qualche tempo in un uomo e

che adesso è tornata a rivestirsi di metallo, sia un uomo che ho scelto per trasformarlo in una macchina.»

«Che differenza c'è?»

«Nessuna. Assolutamente nessuna! Ma tu non sei in grado di fare una distinzione. Non puoi ricordare. Dimmi, sei vivo?»

«Sì.»

«Perché?»

«Penso. Odo la tua voce. Ho dei ricordi. Posso parlare.»

«Quale di queste qualità è la vita? Ricorda che non respiri, il tuo sistema nervoso è un groviglio di fili metallici, e ti ho bruciato il cuore. Ricorda anche che posseggo macchine che ragionano meglio di te, ricordano meglio di te, parlano meglio di te. Che cosa ti rimane come pretesto per affermare di essere vivo? Dici di sentire la mia voce, e che "udire" è un fenomeno soggettivo? Benissimo: posso privarti anche di quello. Considera bene se così cesseresti di esistere.»

... Un fiocco di neve che scende lieve in un pozzo; un pozzo senz'acqua, senza pareti, senza fondo né apertura. Ora togli il fiocco e considera la discesa...

Dopo un tempo interminabile, giunge ancora la voce di Anubis:

«Conosci la differenza tra la vita e la morte?».

«"Io" sono la vita», dice Wakim. «Qualsiasi cosa tu mi conceda o mi porti via, se l"Io" rimane, c'è vita.»

«Dormi», dice Anubis; e non rimane nessuno nella Casa dei Morti ad ascoltarlo.

Al suo risveglio, Wakim scopre di trovarsi posto su un tavolo accanto al trono, ed è nuovamente in grado di vedere; guarda la danza dei morti e sente la musica che l'accompagna.

«Eri morto?», gli chiede Anubis.

«No», dice Wakim. «Solo addormentato.»

«Qual è la differenza?»

«"Io" ero sempre presente, anche se non me ne rendevo conto.»

Anubis ride.

«Supponi che non ti avessi più risvegliato.»

«Penso che quella sarebbe stata la morte.»

«Morte? E se io non avessi scelto di esercitare il mio potere per destarti? Anche se il potere fosse stato sempre presente e "Tu" potenziale e

disponibile per sempre?»

«Se tu non l'avessi fatto, io sarei rimasto per sempre una semplice potenzialità, e allora sarebbe stata la morte.»

«Un attimo fa hai detto che il sonno e la morte sono due cose differenti. È forse il periodo di tempo che crea la differenza?»

«No», dice Wakim, «è una questione di esistenza. Dopo il sonno viene il risveglio, e la vita è sempre presente. Quando esisto, lo so. In caso contrario, non posso saperlo.»

«La vita, allora, è niente?»

«No»,

«La vita è dunque esistere? Come questi morti?»

«No», dice Wakim. «il sapere di esistere, almeno per parte del tempo.»

«Chi agisce secondo questo processo?»

«"Io"», dice Wakim.

«E che cos'è "Io"? Chi sei tu?»

«Io sono Wakim.»

«Ma se questo nome te l'ho dato poco fa! Chi eri prima?»

«Non ero Wakim.»

«Eri morto?»

«No! Ero vivo!», grida Wakim.

«Non alzare la tua voce nelle sale della mia Casa!», dice Anubis. «Tu non sai che cosa sei né chi sei, come non sai che differenza ci sia tra l'esistere e il non esistere: eppure, hai la presunzione di discutere con me di vita e di morte! Allora non ti farò più domande, ma parlerò solo io. Ti parlerò della vita e della morte.

C'è troppa vita e non ce n'è abbastanza», inizia Anubis, «e lo stesso vale per la morte. Ma lasciamo da parte i paradossi.

La Casa della Vita si trova talmente lontana da qui, che un raggio di luce, partito da essa nel momento in cui tu sei entrato in questo regno, non avrebbe ancora percorso una frazione apprezzabile della distanza che ci separa. Fra noi si estendono i Mondi di Mezzo. Questi si muovono dentro le maree di Vita/Morte che scorrono tra la mia Casa e la Casa di Osiride.

Dicendo "scorrono", non voglio dire che si muovono come quel misero raggio di luce, strisciando. Si muovono piuttosto come le onde di un oceano che abbia soltanto due rive. Noi possiamo sollevare delle onde ovunque vogliamo, senza sconvolgere l'intero mare. Che cosa sono queste onde, e che cosa fanno?

Alcuni mondi posseggono troppa vita», prosegue, una vita brulicante, che si moltiplica, si feconda, si spegne: mondi troppo miti, troppo ricchi di scienza, che conservano la vita umana. Mondi che finiranno per annegare nel proprio stesso sperma, mondi che copriranno tutte le loro terre di donne gravide dai ventri rigonfi, e che periranno sotto il peso della loro fertilità. E poi ci sono altri mondi: freddi, aridi, amari; mondi che macinano la vita come grano.

Anche con macchine che possano modificarli, ed anche apportando modifiche agli esseri umani, ci sarebbero ugualmente soltanto poche centinaia di pianeti abitabili per le sei razze intelligenti. Sui più aspri di essi, la vita è un bene raro. Sui più dolci, può trasformarsi in una benedizione mortale.

Quando dico che in certi posti la vita è desiderata in misura maggiore o minore, naturalmente intendo dire che lo è anche la morte. Non parlo di due cose diverse, ma della stessa, e io e Osiride ne siamo i controllori. Concediamo la vita o la esigiamo. Solleviamo le onde o le facciamo ricadere nell'oceano. Si può pretendere che la vita limiti se stessa? No. È lo sforzo istintivo del due che cerca di diventare infinito. Si può pretendere che la morte limiti se stessa? Mai. È l'egualmente istintivo sforzo dello zero di ingoiare l'infinito.

Invece, ci deve essere il controllo della vita e quello della morte: altrimenti i mondi fertili crescerebbero e crollerebbero su se stessi, in sempiterni cicli, alternando ordine ed anarchia, per precipitare poi nella distruzione finale. I mondi sterili, invece, verrebbero ingoiati dallo zero. La vita non può rimanere confinata nei limiti che la statistica ha stabilito per il suo dominio. Perciò, deve essere contenuta, ed è così. Osiride e io stringiamo in pugno i Mondi di Mezzo. Sono sotto il nostro dominio, e noi li giriamo e rigiriamo a nostro piacimento. Ti rendi conto, Wakim? Cominci a capire?»

«Voi due limitate la vita? Causate la morte?»

«Possiamo diffondere la sterilità fra ognuna delle sei razze e su qualsiasi mondo, per tutto il periodo di tempo necessario. Possiamo farlo su basi assolute o parziali. Possiamo anche correggere la durata della vita, decimare le popolazioni.»

«In che modo?»

«Fuoco. Carestie. Epidemie. Guerre.»

«E dei mondi sterili, che accade? Che cosa fate di loro?»

«Assicuriamo nascite multiple e non interferiamo nella durata della vita. I nuovi morti vengono mandati alla Casa della Vita, e non qui. Là vengono riparati, oppure si utilizzano le loro parti per la costruzione di nuovi individui, in cui può albergare o meno intelligenza umana.»

«E gli altri?»

«La Casa dei Morti è la necropoli delle sei razze. Non sono permessi cimiteri nei Mondi di Mezzo. Ci sono state occasioni in cui la Casa della Vita ha richiesto nostri ospiti, o loro parti, ed altre in cui ci hanno inviato le loro eccedenze.»

«È difficile capire. Mi sembra duro, brutale...»

«Così è la vita; e così è la morte. La più grande benedizione e la più grande maledizione dell'universo. Non ti è richiesto di capirlo, Wakim. Che tu capisca o meno, che tu approvi o disapprovi, non si può cambiare l'ordine delle cose.»

«E da dove venite voi, Anubis, e Osiride, che controllate tutto questo?»

«Ci sono cose che non è lecito tu conosca.»

«E come mai i Mondi di Mezzo accettano il vostro controllo?»

«Vivono con esso e muoiono con esso. È al di sopra delle loro obiezioni, perché è necessario alla continuazione della loro stessa esistenza. È diventato una legge naturale, del tutto imparziale ed applicata col medesimo rigore su tutti coloro che vi sono sottomessi.»

«C'è qualcuno che non lo è?»

«Ne saprai di più quando lo riterrò opportuno, non ora. Io ho fatto di te una macchina, Wakim; ora ti farò diventare un uomo. Chi potrebbe dire come hai cominciato, e dove? Se cancellassi i tuoi ricordi fino a questo momento, e poi ti reinserissi nel corpo, tu ricorderesti soltanto di essere stato di metallo.»

«Lo farai?»

«No. Voglio che tu conservi tutti i ricordi che possiedi ora, quando e se ti assegnerò le tue nuove mansioni.»

Anubis batté le mani.

Una macchina rimuove Wakim dal ripiano, gli disinnesta i sensi e lo depone. La musica pulsa e ricade sui danzatori; le duecento torce risplendono sui pilastri come pensieri immortali. Anubis fissa una zona oscura del pavimento della grande Sala, mentre in alto la coltre di fumo si muove seguendo un ritmo suo proprio.

Wakim apre gli occhi nel grigiore. È supino, lo sguardo rivolto verso l'alto. La pietra è fredda sotto di lui, e alla sua destra c'è una luce tremula. Di colpo, serra la mano sinistra e cerca il pollice: lo trova e sospira.

«Sì», dice Anubis.

Wakim si siede ai piedi del trono, si osserva, quindi guarda Anubis.

«Sei stato battezzato, e sei rinato nella carne.»

«Grazie.»

«Non c'è di che. I pezzi di esseri umani grezzi qui abbondano. Alzati! Ricordi i miei insegnamenti?»

«Quali?»

«La fuga temporale. Fare in modo che il tempo segua la mente e non il corpo.»

«Sì.»

«E uccidere?»

«Sì.»

Anubis si alza, sovrastando di tutta la testa Wakim, il cui nuovo corpo è alto quasi due metri.

«Allora dimostralo.»

«Cessi la musica!», grida.

«Colui che in vita era chiamato Dargoth venga davanti a me!»

I morti interrompono la danza. Rimangono immobili, neppure le loro ciglia battono. Per parecchi secondi c'è silenzio, non rotto da parole, passi o respiri.

Poi Dargoth avanza tra i morti, esce dall'ombra e avanza nella luce delle torce. Wakim alla sua vista si drizza, mentre i muscoli della schiena, delle spalle e dello stomaco, gli si irrigidiscono.

Una fascia metallica color rame attraversa la testa di Dargoth, gli copre gli zigomi e scompare sotto il mento grigiastro. Una seconda fascia orizzontale passa sulla sua fronte, sulle tempie e si riunisce sopra la nuca. I suoi occhi sono enormi; la sclerotica è gialla, e le iridi rosse. Mentre avanza, la mascella inferiore si muove continuamente come se masticasse, e i suoi denti creano lunghe ombre. La testa oscilla da una parte all'altra su un collo alto mezzo metro. Le spalle sono larghe un metro, e gli danno l'aspetto di un triangolo con la punta rivolta verso il basso, dato che i fianchi si restringono bruscamente per unirsi al telaio metallico segmentato che inizia dove termina la carne. Le sue ruote girano lentamente; quella posteriore sinistra, cigola a ogni giro. Le sue braccia pendenti superano il

metro e mezzo, e le dita quasi sfiorano il pavimento. Quattro gambe metalliche, corte e appuntite, sono ripiegate sui fianchi piatti. Delle lame affilate come rasoi si alzano dal suo dorso, oscillando al suo incedere, e la sua coda, lunga due metri e mezzo, frusta l'aria alle sue spalle, quando si arresta davanti al trono.

«Per questa notte, la *Notte del Millennio*», dice Anubis, «ti restituisco il tuo nome, Dargoth. Un tempo eri tra i più potenti guerrieri dei Mondi di Mezzo, fino a quando non hai osato misurarti con un Immortale e sei caduto ai suoi piedi. Il tuo corpo fatto a pezzi è stato ricostruito, e questa notte dovrai usarlo ancora una volta in combattimento. Distruggi quest'uomo in duello e potrai prendere il suo posto come mio Primo Servitore nella Casa dei Morti.»

Dargoth incrocia le grandi mani sulla fronte e si inchina fino a che non toccano terra.

«Hai dieci secondi», dice Anubis a Wakim, «per prepararti alla lotta... Tieniti pronto, Dargoth!»

«Signore», dice Wakim, «come posso uccidere uno che è già morto?»

«Questo è un problema tuo. Hai sprecato tutti i tuoi dieci secondi in domande idiote. Cominciate!»

Si ode un colpo secco, seguito da una serie di scatti metallici.

Le gambe metalliche di Dargoth scattano verso il basso, quindi si irrigidiscono, sollevandolo di un metro sul pavimento. Si impenna. Alza le braccia e le flette.

Wakim guarda e aspetta.

Dargoth si solleva sulle gambe posteriori, così che la sua testa è a tre metri dal suolo.

Poi scatta in avanti, le braccia tese, la coda a riccio, la testa sollevata, le zanne scoperte. Le lame si drizzano sulla sua schiena come pinne lucenti; gli zoccoli battono come martelli.

All'ultimo istante, Wakim fa un passo di lato e sferra un pugno che viene bloccato dall'avambraccio dell'avversario, poi salta in aria schivando la coda che sferra un colpo al di sotto di lui senza danno.

Malgrado l'enorme mole, Dargoth si ferma e si gira rapidamente. Si impenna di nuovo e colpisce con gli zoccoli anteriori. Wakim li evita ma, ricadendo, Dargoth lo afferra alle spalle con le mani.

Wakim lo prende per entrambi i polsi e gli sferra un calcio nel torace. La coda dell'avversario gli sferza la guancia destra. Poi rompe la morsa di

quelle mani massicce sulle sue spalle, abbassa la testa e, col taglio della mano sinistra, sferra un violento colpo sul fianco dell'avversario. La coda lo ferisce ancora, questa volta sulla schiena. Dirige un colpo alla testa del mostro, ma il lungo collo la sposta dalla traiettoria; sente di nuovo lo schiocco della coda, che lo manca di pochi centimetri.

Il pugno di Dargoth si abbatte sul suo zigomo, e Wakim barcolla, perde l'equilibrio e scivola a terra. Rotola per mettersi fuori portata degli zoccoli ma, mentre cerca di rialzarsi, un pugno lo scaraventa di nuovo per terra.

Quando giunge un nuovo colpo, tuttavia, afferra il polso con entrambe le mani e preme sul braccio con tutto il suo peso, spostando la testa. Il pugno di Dargoth incontra il pavimento e Wakim si rimette in piedi, sferrando allo stesso tempo un gancio sinistro.

La testa di Dargoth si piega sotto il colpo e la sua coda schiocca nell'aria accanto all'orecchio di Wakim. Questi colpisce nuovamente il capo che ancora oscilla, ma poi indietreggia quando le gambe di Dargoth scattano come molle, e la sua spalla lo colpisce in pieno petto.

Dargoth si erge ancora.

Poi, per la prima volta parla: «Ora, Wakim, ora!», dice. «Dargoth diventerà il Primo Servitore di Anubis!»

Quando gli zoccoli scattano in avanti, Wakim afferra quelle gambe di metallo una per mano, a metà della loro lunghezza. Si è rannicchiato, le sue labbra strette dallo sforzo mostrano i denti serrati, e Dargoth rimane immobilizzato a mezz'aria, sopra di lui.

Wakim ride mentre si alza in piedi, costringendo l'avversario, ritto sulle sole gambe posteriori, a lottare per non cadere all'indietro.

«Sciocco!», grida, e la sua voce è stranamente alterata. La parola, simile al rintocco di una grande campana di ferro, si ripercuote nella Sala. Fra i morti si leva un tenue mormorio, come quando uscirono dalle tombe.

«"Ora", hai detto? "Wakim", hai detto?» E ride mentre avanza tra gli zoccoli che ricadono. «Non sai quel che dici!» E serra le braccia attorno al grande torso di metallo ; gli zoccoli scalciano inoffensivi sopra la sua schiena, mentre la coda scatta, frustandogli le spalle, e rigandole di sangue. Infila le mani tra le pinne taglienti e stringe contro di sé il flessibile corpo di metallo.

Le grandi mani di Dargoth cercano il suo collo, ma i pollici non riescono a serrare la gola. I muscoli del collo di Wakim si tendono e risaltano, mentre piega le ginocchia sotto lo sforzo.

Rimangono entrambi immobili per un istante interminabile, mentre un'altra lotta, di luci ed ombre, si svolge sui loro corpi.

E infine, con uno sforzo titanico, Wakim solleva Dargoth da terra e con una giravolta lo scaraventa lontano.

Le gambe di Dargoth scalciano freneticamente mentre volteggia in aria.

La sua cresta si alza e ricade, mentre la coda sferza il vuoto. Con le braccia cerca di ripararsi il viso, ma atterra con uno schianto terribile ai piedi del trono di Anubis e rimane immobile. Il suo corpo di metallo è spezzato in quattro, e la testa si è spaccata sul primo gradino del trono.

Wakim si volta verso Anubis. «È sufficiente?», domanda.

«Non hai impiegato la fuga temporale», dice Anubis, senza degnare di uno sguardo l'ammasso di rottami che era stato una volta Dargoth.

«Non è stato necessario. Non era poi un avversario così forte.»

«Lo era», dice Anubis. «Perché hai riso, e perché hai fatto quella domanda, come se mettessi in dubbio il tuo nome, mentre combattevi?»

«Non lo so. Per un momento, quando ho capito che non sarebbe riuscito a battermi, mi è sembrato di essere un altro.»

«Qualcuno senza paura, pietà, o rimorso?»

«Sì.»

«Provi ancora questa sensazione?»

«No.»

«Allora perché hai smesso di chiamarmi "Signore"?»

«La furia del combattimento ha sollevato delle emozioni che hanno annullato il mio senso del protocollo.»

«Allora correggi questa anomalia immediatamente.»

«Sì, Signore.»

«Scusati. Chiedimi perdono con la massima umiltà.»

Wakim si prostra sul pavimento.

«Ti chiedo perdono, Signore. Con la massima umiltà.»

«Rialzati, e considerati perdonato. Il contenuto del tuo stomaco precedente ha preso la strada che prendono tali cose. Puoi ristorarti di nuovo, ora. Ci siano musica e danze, ancora! Si beva e si rida, per celebrare il nome di Wakim, che ti ho assegnato nella *Vigilia del Millennio.* Si tolga dalla mia vista la carcassa di Dargoth!»

E così viene fatto.

Quando Wakim finisce il suo pasto, e mentre gli sembra che la danza e il canto dei morti debbano continuare sino alla ben meritata fine del Tempo,

Anubis fa un gesto, prima alla sua destra, poi a sinistra e, a una a una, su un pilastro sì e uno no, le torce si abbassano, le fiamme si ripiegano su loro stesse, quindi scompaiono. Poi la sua bocca si apre, e le sue parole giungono a Wakim:

«Conducili via. Riportami il mio bastone».

Wakim si alza e impartisce gli ordini necessari. Poi guida i morti fuori della grande Sala. Alla loro partenza, i tavoli svaniscono dietro i pilastri. Una brezza impossibile disperde il soffitto di fumo. Prima che la densa nebbia opaca si sia dispersa, le torce rimaste si spengono e l'unica illuminazione all'interno della Sala proviene dai due bracieri che fiammeggiano ai lati del trono.

Anubis scruta nell'oscurità, e i raggi di luce, catturati, si riformano per suo volere, facendogli vedere nuovamente Dargoth ai piedi del trono dove giace immobile. E vede colui che ha battezzato Wakim, ergersi davanti a lui col ghigno di un teschio sulle labbra e, per un istante, un marchio sulla fronte; o era stato soltanto un gioco di luce?

Lontano, in una stanza enorme, dove la luce è fioca e arancione, i morti sono nuovamente distesi sugli invisibili catafalchi situati sopra i loro sepolcri spalancati, si sollevano e ricadono incerti in quella stanza: Wakim ode un suono diverso da tutti quelli che ha sentito finora. Serra le dita sul bastone e discende dalla piattaforma.

«Vecchio», dice al morto con cui ha parlato prima, i cui capelli e la cui barba sono macchiati di vino e nel cui polso sinistro è fissato un orologio, «vecchio, ascolta le mie parole e, se puoi, rispondimi: che cos'è questo suono?»

Gli occhi dalle palpebre immobili si alzano fissando un punto remoto, alle sue spalle; le labbra si muovono: «Signore...».

«Non sono Signore di nulla, qui.»

«... Signore, è solo il latrato di un cane.»

Wakim sale sulla piattaforma e ordina a tutti di tornare alle loro tombe.

Poi la luce scompare e il *Bastone* lo guida attraverso l'oscurità, lungo il percorso che era stato ordinato.

«Ti ho riportato il *Bastone,* Signore.»

«Alzati e avvicinati.»

«I morti sono tornati ai loro avelli.»

«Molto bene. Wakim, sei mio?»

«Sì, Signore.»

«Per obbedirmi e servirmi in ogni cosa?»

«Sì, Signore.»

«Questo è il motivo per cui sarai mio Emissario nei Mondi di Mezzo, e oltre.»

«Devo lasciare la Casa dei Morti?»

«Sì. Ti manderò molto lontano a compiere una missione.»

«Che genere di missione?»

«È una lunga storia, e complicata. Ci sono parecchie persone molto vecchie nei Mondi di Mezzo. Lo sapevi?»

«Sì.»

«E ce ne sono altre non soggette né al tempo né alla morte.»

«Neanche alla morte, Signore?»

«In un modo o nell'altro, certi individui hanno raggiunto una sorta di immortalità. Forse seguono le correnti della vita, ne assorbono la forza, e così sfuggono alle onde della morte. Forse hanno perfezionato la loro biochimica, o sottopongono i loro corpi a continue riparazioni, o posseggono molti corpi di ricambio, o ne rubano di nuovi. Forse hanno corpi metallici, o non possiedono affatto un corpo. Qualunque sia la ragione, quando sarai nei Mondi di Mezzo, sentirai parlare dei Trecento Immortali. Questa è solo una cifra: pochi ne sanno qualcosa. Il numero esatto è duecentottantatré. Frodano la vita e la morte, e la loro stessa esistenza sconvolge l'equilibrio, ispira altri a ingegnarsi per emulare la loro leggenda, e fa sì che altri ancora li credano Dèi. Alcuni sono degli innocui vagabondi, altri no. Tutti sono possenti e sottili; tutti mirano a far sì che la loro esistenza continui. Ma c'è uno particolarmente pericoloso, e io ti invio a distruggerlo.»

«Di chi si tratta, Signore?»

«Viene chiamato Principe dei Mille Anni, e dimora al di là dei Mondi di Mezzo. Il suo regno si stende oltre quello della vita e della morte, in un luogo ove è sempre crepuscolo. Comunque, è difficile localizzarlo, perché a volte lascia le sue regioni, attraversa i Mondi di Mezzo e si sposta altrove. Io voglio che la sua esistenza abbia termine; da troppo tempo si oppone sia alla Casa dei Morti che alla Casa della Vita.»

«Che aspetto ha, questo Principe dei Mille Anni?»

«Qualsiasi aspetto voglia assumere.»

«Dove posso trovarlo?»

«Non lo so. Dovrai cercarlo.»

«Come posso riconoscerlo?»

«Dalle sue azioni, dalle sue parole. Si oppone a noi in ogni maniera.»

«Sicuramente ci saranno altri che vi si oppongono...»

«Distruggi tutti quelli che lo fanno. Ma, quando lo incontrerai, riconoscerai il Principe dei Mille Anni perché sarà il più difficile da annientare. Sarà quello che più di ogni altro giungerà vicino a distruggerti.»

«Supponiamo che ciò accada.»

«Allora dovrò impiegare altri mille anni per addestrare un altro Emissario da preparare a questo compito. Io non pretendo che la sua distruzione avvenga oggi o domani. È indubbio che impiegherai secoli soltanto per localizzarlo. Il tempo conta poco. Passerà un'era prima che egli arrivi a costituire una reale minaccia per Osiride o per me. Verrai a conoscenza di molte altre cose su di lui andando alla sua ricerca. Quando lo avrai trovato, *saprai* di essergli di fronte.»

«Sono abbastanza forte per batterlo?»

«Credo che tu lo sia.»

«Sono pronto.»

«Allora avvierò i tuoi passi sul sentiero. Ti dò il potere di evocarmi, e in caso di necessità di attingere forza dai campi della Vita e della Morte quando sarai nei Mondi di Mezzo. Questo ti renderà invincibile. Potrai entrare in contatto con me quando ne avrai bisogno. Se fossi io a ritenere che tu ne abbia bisogno, ti raggiungerò.»

«Grazie, Signore.»

«Obbedirai a tutti i miei ordini, all'istante.»

«Sì.»

«Ora vai, e riposati. Dopo che avrai dormito e mangiato di nuovo, partirai per iniziare la tua missione.»

«Ti ringrazio.»

«Questo sarà per te il penultimo sonno in questa Casa, Wakim. Medita sui misteri che contiene.»

«Lo faccio costantemente.»

«Io sono uno di questi...»

«Signore...»

«Questo fa parte del mio nome. Non dimenticarlo mai.»

«Signore... come potrei?»

2.
Si risveglia la Strega della Loggia

La Strega della Loggia s'agita nel sonno, e grida per due volte. Il suo familiare, in veste d'animale, si getta al suo conforto, ma lo fa con precipitazione, e la sveglia.

La Strega, nella sua sala dalle volte di cattedrale, s'appoggia ai cuscini, e il Tempo, col passo fascinoso dei Tarquinii, come un fantasma scivola dal divano: lei lo vede e lo gela, nel suo non-movimento, con un gesto e una parola, quindi s'avvede del proprio duplice grido, e guarda indietro coi suoi occhi verso la scuro-sognante, oniro-gridata *cosa* che l'ha generato.

Che siano dieci rombi di cannone, e si rimuovano dall'aria e dall'orecchio, preservando i nove silenzi fra un rombo e l'altro. E che questi siano battiti del cuore, e siano uditi attraverso il corpo mistico. Nel centro immoto, si ponga una pelle disseccata, relitto del suo serpe. E poi, che non vi siano lamenti al timone d'una nave affondata mentre torna in porto.

Invece, ritraiti dalla cosa scuro-sognante, con la sua pioggia simile a rosari di colpa dalle rapide fiamme, inenarrati e gelidi sul ventre. Pensa invece a cavalli abbattuti, al volo dell'Olandese, e forse a un verso del folle poeta Vramin: per esempio: «Nel bulbo rinasce l'asfodelo, al tempo suo».

Se mai qualcosa amasti nella vita, cerca di ricordarla. Se mai qualcuno tradisti, per un momento illuditi d'ottenerne il perdono. Se qualcosa temesti, fingi per un istante che i giorni della paura siano passati, e non tornino più. Acquista la menzogna e aggrappati ad essa finché puoi. Stringi al petto il tuo familiare, quale che sia il suo nome, e carezzalo finché non fa le fusa.

Baratta vita e morte per l'oblio: ma sappi che la luce o il buio raggiungeranno le tue ossa e la tua carne. Verrà il mattino, e con esso il ricordo.

La Strega Scarlatta dorme nella sua sala dalle volte di cattedrale, fra passato e futuro. Il fuggevole sogno che l'ha violata dispare giù per tenebrosi corridoi, mentre il Tempo scandisce la storia attorno ai fatti. Lei sorride ora, dormendo, perché Giano sta nuovamente facendo le cose a metà...

Volta indietro alla gloria, si raccoglie nel suo caldo sguardo smeraldino.

3.
La Motte e la Vita. Il Mago, le rose

Ascolta il mondo. Si chiama Blis, e non è affatto difficile udirlo: i suoi suoni potrebbero essere risate, sospiri, rutti di soddisfazione. Potrebbero essere il *clog-clog* di macchinari o di cuori che battono. Potrebbero essere il respiro delle moltitudini e le loro parole. Potrebbero essere passi, il suono di un bacio, di uno schiaffo, il pianto di un bambino. Musica, forse. Il suono dei tasti di un macchina da scrivere che - attraverso la Notte dell'Uomo Nero - baciano consapevoli la carta? Forse. Allora dimentica i suoni e le parole, e guarda il mondo.

Prima, i colori: dinne uno. Il rosso? Ci sono le rive di un fiume, di questo colore; fra di esse scorrono acque verdi, punteggiate da rocce purpuree. Gialla, grigia, nera, è la città lontana. Qui, in aperta campagna, su entrambe le rive del fiume, ci sono delle tende. Qualsiasi colore tu possa nominare, qui lo troverai. Oltre mille padiglioni simili a mongolfiere, a tende indiane, a funghi senza gambo, sfavillano sulla distesa blu della campagna irta di pennoni, piena di colori che si muovono: è la gente.

Tre ponti lucidi di fango attraversano il fiume, che sfocia in un mare vellutato; un mare che si gonfia, ma raramente si scatena. Dal mare, barconi e chiatte risalgono il fiume, ed altri vascelli si ormeggiano lungo le sue sponde. Altri ancora giungono dal cielo, posandosi ovunque sul tavolato blu dei campi. I passeggeri si muovono tra i padiglioni. Sono di tutti i tipi e di tutte le razze. Mangiano, discutono. Giocano. Producono i suoni e indossano i colori. Giusto?

Gli odori sono di cose dolci e fragranti, e giungono brezze dolci e carezzevoli. Ma quando queste brezze e questi odori raggiungono il terreno della fiera, vengono sottilmente alterati. Si aggiunge a essi l'odore della segatura, che non è spiacevole, e quello del sudore, che non è troppo spiacevole se è il proprio. Poi ci sono gli odori del fumo di legna, del cibo, e il pungente aroma dell'alcool. Annusa il mondo. Gustalo, ingoialo, e trattienilo nel ventre! Esplodi con esso!

... Come l'uomo con la benda sull'occhio e il bastone da montagna.

Passeggia tra i venditori ambulanti e i facchini, grasso come un eunuco, ma senza esserlo. La sua pelle ha uno strano colore, per essere una pelle, e il suo occhio destro è un cerchio grigio, che ruota. Una barba d'una settimana gli incornicia il volto, e i colori mancano del tutto dai suoi abiti informi. La sua andatura è decisa. Le mani vigorose.

Si ferma a comprare un boccale di birra, si avvicina a guardare un combattimento di galli.

Scommette una moneta sull'uccello più piccolo, che fa a pezzi il più grande, e lo ripaga della birra.

Assiste a uno spettacolo in cui si deflora una vergine, assaggia i narcotici esposti, e allontana un uomo scuro, in camicia bianca, che voleva indovinare il suo peso. Un uomo piccolo, con occhi simili a tagli scuri, emerge da una tenda vicina, gli va dietro e lo tira per una manica.

«Sì?»

La sua voce è così potente che sembra provenire dal centro del corpo.

«A guardare il suo abito, si direbbe che lui sia un ecclesiastico.»

«Sì, lo sono; di un Ordine non-teistico e non-settario.»

«Benissimo. Le piacerebbe guadagnare un po' di denaro? È questione di un attimo.»

«Che cosa vuole che faccia?»

«In quella tenda, un uomo sta per suicidarsi e per essere sepolto. La fossa è già stata scavata e i biglietti sono tutti esauriti. Il pubblico però si sta innervosendo, perché l'uomo non vuole cominciare senza i debiti conforti religiosi, e il nostro ecclesiastico è irrimediabilmente ubriaco.»

«Capisco. Le costerà dieci *sicli.*»

«Facciamo cinque?»

«Cercatevi un altro predicatore.»

«Vada per dieci. Andiamo! Cominciano già a urlare e a battere le mani.»

Entrano nella tenda, sbattendo gli occhi.

«Ecco l'ecclesiastico», grida il Cerimoniere. «Ora possiamo procedere. Qual è il suo nome, Padre?»

«A volte mi chiamano Madrak.»

Il Cerimoniere si ferma, si gira, poi lo fissa inumidendosi le labbra.

«Io... non immaginavo...»

«Procediamo.»

«Sì, Signore. Le faccio strada! Da questa parte! È uno spettacolo... caldo!»

La folla si scosta: ci sono circa trecento persone sotto la tenda. Alcune luci illuminano dall'alto uno spiazzo di terra battuta, delimitato da corde, in cui è stata scavata una fossa. Insetti volano in cerchio nel pulviscolo reso visibile dai fasci di luce. Vicino alla fossa spalancata c'è una bara aperta. Sopra una piccola piattaforma di legno c'è un sedile. L'uomo che lo occupa può avere una cinquantina d'anni. La sua faccia è scialba e piena di rughe; l'incarnato è pallido. I suoi occhi sporgono leggermente. Indossa solo un paio di pantaloncini e il suo petto, le gambe e le braccia, sono coperti di peli grigi. Si china in avanti e, con gli occhi socchiusi osserva i due che si avvicinano tra la folla.

«Tutto a posto, Dolmin», dice l'ometto.

«I miei dieci *sicli*», dice Madrak.

Il piccolo Cerimoniere gli fa scivolare in mano una banconota ripiegata, che Madrak controlla e infila nel portafogli.

L'ometto sale quindi sulla piattaforma e sorride al pubblico, poi si rimette in tasca il cappello di paglia.

«Bene, gente», dice, «cominciamo pure. Vedrete che è valsa la pena di aspettare. Corne è stato detto prima, quest'uomo, Dolmin, sta per suicidarsi davanti ai vostri occhi. Per delle ragioni sue personali ha deciso di dipartirsi dalla grande razza ed ha acconsentito, per lasciare un po' di denaro alla sua famiglia, a farlo, di fronte a tutti voi. Il suo gesto sarà seguito da un autentico seppellimento, nello stesso suolo su cui vi trovate in questo momento.

Senza dubbio, è passato molto tempo da quando ad alcuni di voi è capitato di assistere a una morte autentica... e dubito che qualcuno dei presenti abbia mai visto un seppellimento. Ma ora lasciamo che l'ecclesiastico e il nostro Dolmin comincino lo spettacolo. Un bell'applauso a tutti e due!»

All'interno della tenda scroscia l'applauso.

«... Un ultimo avvertimento. Non avvicinatevi troppo. Dobbiamo rispettare le norme di sicurezza, anche se la tenda è stata dichiarata assolutamente ininfiammabile. Bene! Si comincia!»

Smonta dalla piattaforma e Madrak vi sale. Si piega verso l'uomo seduto, e nota un bidone recante la scritta INFIAMMABILE, posto accanto alla sedia.

«Sei sicuro di volerlo fare?», domanda all'uomo.

«Sì.» ,.,

Madrak lo guarda negli occhi, ma le sue pupille non sono dilatate ne contratte.

«Perché?»

«Ragioni personali, Padre. Preferirei non parlarne. Assolvetemi per favore.»

Madrak pone le mani sul capo dell'uomo.

«Ove mi sia possibile essere udito da qualsiasi cosa, che potrà o meno curarsi di ciò che dico, io chiedo, se importa, che tu venga perdonato delle cose che, avendole tu fatte, o omesso di fare, richiedano il perdono. Al contrario, se non lo richiedono, ed è invece necessario qualcos'altro per assicurarti ogni possibile beneficio cui tu sia eligibile dopo la distruzione del corpo, io domando che questa cosa, qualunque essa sia, ti venga concessa o tolta, a seconda dei casi, in modo da assicurarti l'assegnazione dei benefici suddetti. Chiedo questo in qualità di intermediario eletto tra te e ciò che potrebbe non essere te stesso, ma che potrebbe aver interesse nel favorirti affinché tu riceva tutto ciò che è possibile ricevere, e che potrebbe essere, in qualche modo, influenzato da questa cerimonia. Amen.»

«Grazie, Padre.»

«Meraviglioso!», singhiozza una donna grassa e con delle ali blu che si trova in prima fila.

L'uomo chiamato Dolmin solleva il bidone contrassegnato dalla scritta "INFIAMMABILE", svita il tappo e si versa addosso il contenuto.

«Qualcuno ha una sigaretta?», domanda, e l'ometto gliene porge una. Dolmin fruga nelle tasche dei suoi pantaloni e ne estrae un accendino. Poi si ferma e guarda il pubblico.

Qualcuno grida: «Perché lo fai?».

Sorride e risponde: «Una protesta generale nei confronti della vita, forse ; la vita è un gioco stupido, non trovate? Seguitemi...».

Fa scattare l'accendino. In quel momento Madrak è al sicuro al di fuori dello spiazzo cinto da corde.

Una vampa di calore segue la fiammata, e l'unico grido è un artiglio incandescente che lacera ogni cosa.

I sei uomini che, lì vicino imbracciano gli estintori, poi si rilassano vedendo che le fiamme non si propagano.

Madrak incrocia le mani sotto il mento, e si appoggia al bastone.

Dopo un po', le fiamme si spengono e alcuni uomini con i guanti d'amianto raccolgono i resti carbonizzati. La folla è attenta. Nessuno ha

ancora applaudito.

«Dunque è così!», bisbiglia infine qualcuno, e le parole si spandono nella tenda.

«Forse», precisa una voce dal fondo, «e forse no.»

Le teste si voltano, e vedono avanzare chi ha parlato. E un uomo alto, con la barba appuntita, verde come gli occhi e i capelli. La sua carnagione è pallida, il naso lungo e aquilino. Veste di verde e di nero.

«È il Mago», mormora qualcuno, «quello che si esibisce al di là del fiume.»

«Esatto», risponde lui con un sorriso, mentre si inoltra tra la folla facendosi largo con un bastone dalla punta d'argento. Viene messo il coperchio alla bara. Il Mago si ferma e sussurra: «Madrak il Potente».

Madrak si gira e dice: «Ti stavo cercando».

«Lo so. E per questo che sono qui. Cos'è questa stupidaggine?»

«L'esibizione di un suicida», dice Madrak. «Si chiamava Dolmin. Questa gente ha scordato che cos'è la morte.»

«Troppo presto, troppo presto», sospira l'altro. «Daremo loro qualcosa che ne valga il prezzo. Fate cerchio!»

«Vramin, lo so che sei in grado di farlo, ma considera lo stato in cui è ridotto...»

L'ometto con il cappello di paglia si avvicina e li osserva sorridendo, con i suoi occhietti scuri.

«Signore», si rivolge a Madrak, «c'è qualche cerimonia che lei vorrebbe celebrare prima della sepoltura?»

«Io...»

«Certamente no», dice Vramin. «Solo i morti vengono sepolti.»

«Che cosa intende dire?»

«Che quell'uomo non è morto: è solo bruciacchiato.»

«Lei si sbaglia, Signore. Questo è uno spettacolo onesto.»

«Ciononostante, io dico che è vivo e che riprenderà a camminare per il vostro divertimento.»

«Lei deve essere pazzo.»

«Sono soltanto un umile taumaturgo», dice Vramin entrando nel cerchio.

Madrak lo segue. Vramin solleva il suo bastone e lo agita con un gesto enigmatico. Il bastone risplende di una intensa luce verde, producendo parecchie scintille che cadono sulla bara.

«Dolmin, vieni fuori!», ordina Vramin.

Il pubblico si accalca. Vramin e Madrak si dirigono verso il fondo della tenda. L'ometto sta per seguirli, ma viene distratto da un colpo che proviene dalla bara.

«Fratello, ci conviene andare», dice Vramin, e con la punta del bastone, scosta un lembo della tenda.

Mentre escono nel mondo esterno, il coperchio della bara si solleva lentamente. Alle loro spalle si alza un clamore; è composto da urla e imprecazioni:

«È una truffa!»

«Vogliamo indietro i soldi!»

«*Guardatelo!*»

«"Quanto sono stupidi questi mortali"», dice l'uomo verde, il quale è una delle poche persone viventi che possano dire, tra virgolette, una frase del genere conoscendone appieno il significato.

Arriva, cavalcando nel cielo su una grande bestia di metallo brunito. La bestia ha otto gambe e i suoi zoccoli sono diamanti. Il suo corpo è come quello di due cavalli. Il collo è lungo quanto il corpo, e la testa è quella di un cane-demone cinese, sfavillante d'oro. Lampi di luce blu scaturiscono dalle sue nari e la coda è formata da tre antenne.

Avanza fra le tenebre che si stendono tra le stelle, e le sue gambe meccaniche si muovono lentamente. Ciascuno dei suoi passi, spostandosi dal nulla al nulla, copre una distanza doppia del passo precedente, impiegandovi lo stesso tempo. I soli sfrecciano accanto alla bestia, poi rimpiccioliscono e spariscono. Attraversa la materia solida, passa attraverso gli Inferni, perfora le nebulose, muovendosi sempre più velocemente nella tormenta di stelle cadenti, nelle foreste della notte. Si dice che, con una rincorsa sufficiente, sarebbe in grado di fare il giro di tutto l'universo con un solo balzo. Nessuno può sapere che cosa accadrebbe se continuasse a correre a quella velocità.

Il suo cavaliere un tempo era stato uomo. Ora è colui che chiamano *Generale d'Acciaio.* Non è un'armatura quella che indossa, ma il suo corpo. Per tutta la durata del viaggio si è spogliato quasi completamente della sua umanità; guarda fisso di fronte a sé, al di là delle scaglie che, simili a bronzee foglie di quercia, ricoprono il collo della sua cavalcatura. Sulla punta delle dita della mano sinistra stringe quattro redini sottili come fili di seta. Al mignolo porta un anello di pelle umana, perché non avrebbe

senso e sarebbe fastidioso, per lui, portare ornamenti metallici. Quella pelle una volta era la sua; proprio quella che molto tempo prima lo aveva ricoperto.

Dovunque vada, porta con sé uno strumento musicale pieghevole a cinque corde, riposto in uno scompartimento che si trova dove un tempo c'era il suo cuore. Quando lo suona, si trasforma una specie di Orfeo negativo, e gli uomini lo seguono fino all'Inferno.

È anche uno dei pochissimi Maestri di Fuga Temporale dell'intero universo. Si dice che nessun uomo possa toccarlo senza che lui lo permetta.

La sua cavalcatura un tempo era stata un cavallo.

Guarda il mondo di Blis, con i suoi colori, le sue risate, le sue brezze: lo guarda come sta facendo Megra di Kalgan.

Megra è una infermiera del Centro Ostetrico 73 di Kalgan, e crede che il mondo sia fatto solo di bimbi. Blis ha qualcosa come dieci miliardi di abitanti che si respirano sul collo. Le nascite superano di gran lunga i decessi: i neoanati difettosi vengono riparati. Non c'è mortalità infantile. Il pianto dei neonati e le risa dei loro fattori sono i suoni più ricorrenti, su Blis.

Megra di Kalgan guarda Blis attraverso lunghe ciglia bionde, con occhi color blu cobalto. I suoi capelli, fini e delicati, le sfiorano le spalle nude e, al centro della fronte, sono acconciati a formare una X. Il naso è piccolo, la bocca è simile a un fiorellino blu ed il mento è minuscolo. Indossa un corpetto di fili d'argento, una cintura d'oro e un corto gonnellino d'argento. Non è molto alta, circa un metro e sessantacinque, e il suo profumo è quello di fiori sconosciuti anche a lei. Sul petto le pende un ciondolo d'oro, che si riscalda ogni volta che un uomo le offre degli afrodisiaci.

Megra ha dovuto attendere novantatré giorni, prima di poter entrare nella Fiera. L'attesa è stata così lunga perché quel luogo, con tutti i suoi colori, odori e attività, è uno dei pochi posti di quel genere ancora aperti su Blis. Sul pianeta ci sono solamente quattordici città, che coprono i suoi quattro continenti da una sponda all'altra degli oceani delle acque dense, invadendo il sottosuolo con piani sotterranei ed elevandosi con alte torri nel cielo. Parti di esse si estendono anche sotto i mari. Sono arrivate a unirsi fra di loro, formando strati continentali di civiltà; ma, considerando che ci sono quattordici governi separati ed altrettante ben definite giurisdizioni territoriali, continueremo a dire che Blis ha quattordici città.

La città di Megra è Kalgan, dove lei conduce un'esistenza chiassosa e nuova, ma anche, occasionalmente, chiassosa e antica; sempre, comunque, ricca di forme e di colori. Dal momento che, per soddisfare le richieste dei genitori, si può strutturare una sequenza di geni e sostituirla chirurgicamente a quella esistente nel nucleo di una cellula fecondata, Megra al Centro vede nascere bambini di tutti i tipi. I suoi genitori, essendo all'antica, si erano limitati a volere una bimba dagli occhi color blu cobalto, ma con la forza di una dozzina d'uomini, affinché potesse badare a se stessa nella vita.

Tuttavia, dopo aver preso cura di sé per diciotto anni, Megra ha deciso che è giunto il momento di dare il suo contributo di madre alla vita. Per conseguire l'eternità, sono necessarie due persone, e Megra ha scelto come terreno di caccia i colori e la poesia degli spazi aperti: la Fiera. La vita è il suo compito, la sua religione, e lei è ansiosa di servirla al meglio. Ha un mese di vacanze davanti a sé.

Non le rimane che trovarsi il compagno...

La *Cosa Che Urla Nella Notte* alza la voce dalla sua prigione senza sbarre, ulula, tossisce e latra, ringhia, geme. È racchiusa in un bozzolo argenteo di energie fluttuanti, collegato ad una invisibile ragnatela di forze, in un luogo mai raggiunto dalla luce del giorno.

Il Principe dei Mille Anni la stuzzica con raggi laser e l'avvolge di raggi gamma; la nutre con un campo alternato di ultrasuoni e subsuoni.

Poi cade il silenzio e, per un attimo, il Principe solleva la testa dall'apparecchio che sta usando; i suoi occhi verdi si dilatano e gli angoli della bocca si contraggono inseguendo un sorriso non compiuto.

La *Cosa* ricomincia ad urlare.

Il Principe digrigna i denti bianchi come latte e getta indietro il cappuccio del suo scuro mantello.

I suoi capelli sono un'aureola d'oro nel crepuscolo del *Luogo Senza Porte.* Fissa lo sguardo verso l'alto, sulla confusa forma che si contorce nella luce. L'ha maledetta tante volte, chele sue labbra si muovono meccanicamente attorno alle parole che sempre formano a ogni nuova sconfitta.

Per dieci secoli ha tentato di ucciderla, e ancora vive.

Il Principe incrocia le braccia sul petto, china il capo, poi scompare. Una *Cosa* oscura innalza il suo grido nella luce, nella notte.

Madrak inclina la caraffa e riempie i bicchieri.

Vramin solleva il proprio, guarda l'ampia distesa davanti al padiglione, e lo beve tutto d'un fiato.

Madrak lo riempie un'altra volta.

«Non è vera vita; non è leale», dice Vramin, alla fine.

«Però tu non hai mai sostenuto attivamente il programma.»

«Che c'entra? Sono i miei sentimenti attuali a guidarmi.»

«I sentimenti di un poeta...»

Vramin si liscia la barba.

«Non posso assicurare la mia prima fedeltà a qualcosa o a qualcuno», risponde.

«Peccato, povero Angelo della Settima Stazione.»

«Quel titolo è finito con la Stazione.»

«In esilio, l'aristocrazia tende sempre a conservare i propri piccoli privilegi.»

«Guarda nell'oscurità: che cosa vedi?»

«Nulla.»

«Esatto.»

«Che relazione c'è?»

«Le tenebre.»

«Non vedo la relazione.»

«È normale non riuscire a vedere nelle tenebre, mio caro Prete-Guerriero.»

«Basta con gli indovinelli, Vramin. Che cosa vuoi?»

«Perché mi hai cercato nella Fiera?»

«Ho qui con me i dati più recenti sulla popolazione. Mi hanno colpito, perché si avvicinano al mitico Punto Critico, cosa che non dovrebbe mai verificarsi. Vuoi vederli?»

«No. Non occorre. Quali che siano i dati, le tue conclusioni sono esatte.»

«Lo senti con le tue percezioni speciali, nelle onde della Forza?»

Vramin annuisce.

«Dammi una sigaretta», dice Madrak.

Vramin fa un gesto, e una sigaretta accesa gli appare tra le dita.

«È un caso speciale, questa volta», dice. «Non è solo un indebolimento delle Correnti della Vita. Temo che si formerà una Marea.»

«Come si manifesterà?»

«Non lo so, Madrak. Ma non intendo fermarmi qui più del tempo necessario per scoprirlo.»

«Oh! E quando partirai?»

«Domani sera, anche se così facendo sto nuovamente al gioco della Marea Nera. Farei meglio a scrivere qualche lirica sul mio desiderio di morte, magari in pentametri, e piuttosto in fretta.»

«Rimarrà qualcun altro?»

«No, siamo gli unici due Immortali su Blis.»

«Aprirai anche per me la Soglia, quando te ne andrai?»

«Certo.»

«Allora rimarrò anch'io qui alla Fiera sino al tramonto di domani.»

«Fa' come vuoi, ma ti consiglierei di andartene subito invece di aspettare. Posso aprirti immediatamente una Soglia.»

Vramin fa un gesto, e fra le dita gli compare un'altra sigaretta. Si accorge del suo bicchiere pieno e ne beve un sorso. «Partire subito sarebbe un atto di saggezza», continua, «ma la saggezza è un prodotto della conoscenza, e sfortunatamente la conoscenza è spesso il prodotto di azioni stupide. Così, per aumentare la mia conoscenza ed accrescere la mia saggezza, rimarrò un altro giorno a vedere che cosa accade.»

«Quindi ti aspetti che domani accada qualcosa di speciale?»

«Sì. La Marea. Sento l'arrivo delle Forze. Recentemente, nella Grande Casa dove succedono le cose, si sono verificati degli strani movimenti.»

«Questa è una conoscenza che vorrei possedere anch'io», mormora Madrak, «dal momento che ciò che dici potrebbe nuocere al mio antico Signore, Colui Che Ha Mille Anni.»

«Sei legato a lui da una salda fedeltà, o Potente.»

«Forse. E tu che motivo hai? Perché rischi un tal prezzo per la saggezza?»

«La saggezza è fine a se stessa. Ma questi eventi possono anche essere fonte di grande poesia.»

«Se la morte è fonte di grande poesia, allora io preferisco poesia di qualità inferiore. Però penso che il Principe dai Mille Anni dovrebbe venir informato dei nuovi sviluppi nei Mondi di Mezzo.»

«Brindo alla tua lealtà, vecchio amico, ma credo che il nostro antico Maestro sia, almeno in parte, responsabile dell'attuale disordine.»

«Le tue idee riguardo a questo mi sono ben note.»

Il poeta beve un altro sorso e depone il bicchiere. I suoi occhi sono

diventati di un unico colore, il verde. Il bianco che li circondava è svanito, come scomparsi sono i neri punti che ne erano al centro. Ora sono due pallidi smeraldi, con una scintilla giallo vivo all'interno.

«Parlando in qualità di Mago e Veggente», dice con voce fattasi distante e priva di tono, io dico che è arrivata su Blis una cosa che conduce al Caos. E aggiungo che ne verrà un'altra, perché avverto un sordo suono di zoccoli riecheggiare nelle tenebre, e vedo l'invisibile dai segni che i suoi lunghi passi lasciano sulle stelle. Possiamo essere trascinati anche noi in questo vortice, anche se non abbiamo nessun desiderio di parteciparvi.»

«Dove? E in che modo?»

«Qui. Non è vera vita, e non sarà leale.»

Madrak annuisce dicendo: «Amen».

Il Mago stringe i denti.

«Il nostro destino è quello di essere dei testimoni», decide, e nei suoi occhi brilla una luce infernale, mentre le sue nocche diventano bianche sul nero bastone dal pomo d'argento.

... Un prete eunuco della casta più elevata accende due candele davanti a un paio di scarpe vecchie.

... Il cane lacera il guanto sporco, che ha visto secoli migliori.

... Le cieche Norne battono su una minuscola incudine d'argento con dita simili a piccole mazze. Sul metallo si trova una striscia di luce blu. Lo specchio prende vita con immagini provenienti dal nulla che ha di fronte.

E appeso in una stanza che non ha mai contenuto mobili, pende da una parete coperta di scuri panneggi, di fronte alla Strega che è scarlatta, e alle sue fiamme.

Guardando dentro di esso, sembra di vedere attraverso una finestra che dia in una stanza colma di ragnatele rosa agitate da delle correnti d'aria.

Il familiare sta sulla spalla destra della Strega; la sua coda nuda le circonda il collo e scende tra i seni. Lei gli accarezza la testa, e lui scodinzola di contentezza.

La Strega sorride, e le ragnatele si diradano lentamente. Le fiamme le guizzano tutt'intorno, ma non c'è nulla che bruci.

Poi le ragnatele scompaiono, e la Strega osserva i colori di Blis.

In particolare osserva l'uomo che, nudo sino alla cintola, si trova in uno spiazzo di una decina di metri, circondato da spettatori.

Ha le spalle larghe e la vita stretta. È a piedi nudi e indossa calzoni neri aderenti. Guarda verso il basso. I suoi capelli sono color sabbia; le braccia

eccezionalmente muscolose, la pelle chiara. Intorno ai fianchi porta una cinta scura e larga, bizzarramente decorata da borchie metalliche. Guarda a terra con gli occhi dorati, verso l'avversario che tenta di rialzarsi. Questi cerca di sollevarsi con un braccio. La barba gli sfiora la spalla, mentre alza la testa per fissare l'uomo che lo sovrasta. Muove le labbra, ma i denti restano serrati.

L'uomo ritto muove un piede che, quasi casualmente, colpisce il braccio dell'altro, facendolo ricadere. Cade sulla faccia, e non si muove più.

Dopo un poco due uomini entrano nel cerchio, e lo portano via.

«Chi è?», chiede il familiare.

La Strega Scarlatta scuote la testa senza rispondere, e continua a guardare.

Un uomo con quattro braccia entra nel cerchio; all'estremità delle gambe arcuate, i suoi piedi sono due grosse masse schiacciate, simili a un altro paio di enormi mani. La sua pelle è lucida e priva di peli e, mentre si avvicina al vincitore, si curva in modo che le due braccia inferiori tocchino il suolo. Nel far ciò, le sue ginocchia si piegano all'infuori, e l'essere porta il tronco all'indietro, cosicché testa e spalle sono nuovamente perpendicolari al suolo, ma a circa un metro da terra.

Si lancia con un balzo da rana verso l'avversario ma, invece del bersaglio, incontra una mano rigida che lo colpisce alla nuca, e un'altra che s'affonda nel suo stomaco. Ogni mano descrive un semicerchio, e lui fa una capriola a mezz'aria per evitare i corpi. Si rannicchia dov'è caduto, i suoi fianchi si contraggono tre volte, quindi balza nuovamente in avanti.

Questa volta viene afferrato alle caviglie, capovolto e sollevato da due braccia tese.

Ma l'uomo dalle quattro braccia si contorce, afferra i polsi che lo stringono e colpisce con la testa lo stomaco dell'altro. Il cranio gli si copre di sangue scontrandosi con le borchie della cintura, ma l'avversario non lo lascia. Invece, fa perno sui talloni e lo fa roteare girando su se stesso come una trottola. Dopo un intero minuto l'uomo si ferma; gli occhi del quadrumane sono spenti. Allora lo lascia cadere, si getta su di lui, muove rapidamente le mani, e si rialza. Lo sconfitto resta al suolo senza vita e viene portato via anche lui.

Tre uomini entrano allora nel cerchio; tra loro c'è Blackthorn il Villoso, Campione delle Quattro Città, con le sue pinze meccaniche. Sollevano l'uomo sulle spalle e, postagli sul capo una ghirlanda, lo conducono sul

podio dove gli vengono consegnati la coppa del vincitore e un premio in denaro. Ma l'uomo non sorride, finché i suoi occhi si posano tra la folla festante su Megra di Kalgan, attratti dalla bionda X che i capelli le formano sulla fronte. Abbandona il cerchio di ammiratori e si dirige verso di lei.

Megra non desiderava altro.

La Strega Scarlatta legge un nome sulle labbra della folla.

«Wakim», dice infine. «Lo chiamano Wakim.»

«Perché lo stiamo osservando?»

«Ho avuto un sogno premonitore: *Guarda il luogo dove cambia la Marea.* Anche qui, al di là dei Mondi di Mezzo, la mente di una Strega è in contatto con le Correnti della Forza. Sebbene ora non possa servirmene, comunque le percepisco.»

«Perché questo Wakim si trova nel luogo dove cambia la Marea?».

«Lo specchio è onnisciente, ma è muto. Mostra ogni cosa, ma non fornisce spiegazioni. Ha tratto indicazioni dal mio sogno; sta a me trovare la risposta.»

«È forte, e molto veloce.»

«Hai ragione. Non ho più visto un uomo simile da quando Seth dagli Occhi di Luce è caduto sotto il *Martello Che Abbatte I Soli,* nella battaglia contro il *Senzanome.* Wakim è più di quanto sembri a quella gente, o alla ragazza verso cui si sta dirigendo. Guardalo, ora che rendo l'immagine più nitida! Attorno a lui c'è un'aura tenebrosa che non mi piace. Quell'uomo è una delle ragioni che hanno turbato il mio sonno. Dobbiamo farlo seguire. Dobbiamo scoprire chi è in realtà.»

«Sta andando con la ragazza sulla collina», osserva il familiare infilando il suo freddo naso nell'orecchio della Strega. «Stiamo a vedere!»

«Certo», dice lei, e l'animale, dimenando la coda, intreccia le zampe nei riccioli della testa della donna.

L'uomo si trova in un giardino circondato da una siepe rosa, cosparso di fiori multicolori. Ci sono panche, letti e sedili, un tavolo, alti filari di rose: tutto all'ombra di una grande magnolia, il cui ombrello nasconde il cielo. Il giardino è ricco dei profumi dei fiori, e una musica aleggia all'intorno e si spande lentamente nell'aria. Tenui luci si muovono tra i rami dell'albero. Fra il tavolo e le sue radici, zampilla una piccola fontana.

La ragazza chiude la porticina che dà accesso al giardino. All'esterno si

accende la scritta: «*Non Disturbare*». Poi si avvicina all'uomo.

«Wakim...», mormora.

«Megra», risponde lui.

«Sai perché ti ho chiesto di venire qui con me?»

«Questo *è* un giardino d'amore», risponde Wakim. «E penso di conoscere le usanze della tua gente...»

Megra sorride, si scopre i seni poggiando il corsetto sulla siepe, e posa le mani sulle spalle di Wakim.

Lui cerca di attirarla a sé, ma non ci riesce.

«Sei forte, piccola.»

«Ti ho condotto qui perché tu lottassi con me.»

Wakim posa lo sguardo sopra uno dei letti blu, poi nuovamente su di lei, e un sorriso gli si dipinge sulle labbra.

Lei scuote lentamente la testa.

«Ti sbagli. Prima dovrai battermi. Non voglio un uomo comune, a cui potrei rompere la schiena con un abbraccio. E neppure un uomo che si stanchi dopo un'ora, o tre... Voglio un uomo la cui forza scorra senza fine, come un fiume. Sei tu quest'uomo, Wakim?»

«Mi hai visto combattere.»

«Non significa niente. La mia forza è superiore a quella di qualsiasi uomo abbia conosciuto. Anche tu stai attirandomi verso di te con più forza, ora, ma non riesci a smuovermi.»

«Non voglio farti male, bambina.»

Megra ride e, liberatasi delle mani che le stringono i fianchi, lo afferra per un braccio e una coscia in una versione del *nage-waza* chiamata *kata-garuma* e lo scaglia attraverso il giardino d'amore.

Wakim si rimette in piedi e le si pone di fronte. Si sfila dalla testa la camicia, che era bianca. L'appende ad un ramo del grande albero.

Megra avanza e dice:

«Ora combatterai con me?».

In risposta, lui coglie una rosa e gliela offre.

Lei porta indietro i gomiti, serra i pugni sui fianchi. Quindi le sue braccia scattano in avanti contemporaneamente, colpendo Wakim all'addome.

«Mi sembra di capire che i fiori non ti piacciono», boccheggia lui, lasciando cadere la rosa.

Lei la calpesta, con occhi che mandano lampi di luce blu.

«Combatterai ora?»

«Sì», dice Wakim. «Ti insegnerò una presa chiamata *"Il Bacio"*», e l'afferra in un possente abbraccio stringendola a sé. La sua bocca trova quella di lei, sebbene Megra tenti di girare la testa di lato. Lui stringe più forte, sollevandola da terra. Megra non riesce a respirare nel suo abbraccio, né riesce a liberarsene; il loro bacio continua, finché lei cessa di opporglisi. Wakim la porta su uno dei giacigli e ve la adagia.

E poi rose, rose, rose, musica, luci che danzano, un fiore che è stato spezzato.

Ora la Strega Scarlatta piange sommessamente.

Il familiare non capisce.

Lo farà, presto.

Lo specchio è riempito dall'uomo che sta sopra la donna e dalla donna che sta a fianco dell'uomo.

Guardano i movimenti di Blis.

Intermezzo nella Casa della Vita

Osiride siede nella Casa della Vita, bevendo vino color rosso sangue. Una luce verde invade l'aria circostante e non c'è nulla, in nessun luogo, che sia aspro o freddo. Siede nella *Sala dei Cento Arazzi;* dietro di essi, le pareti sono invisibili. Il pavimento è coperto da un soffice e spesso tappeto del color dell'oro.

Posa il bicchiere vuoto e si alza. Attraversa la Sala e, giunto all'arazzo verde, lo solleva ed entra nel cubicolo che sta dietro. Preme tre dei pulsanti sul quadro di comando che si trova sulla parete, scosta l'arazzo, ed esce in una stanza che si trova a 563 chilometri dalla *Sala dei Cento Arazzi,* a una profondità di 23.941 metri.

La stanza è in penombra, ma anche qui si diffonde a tratti il bagliore verde.

L'uomo che indossa una fascia rossa attorno ai fianchi e siede a gambe incrociate sul pavimento, sembra non accorgersi dell'arrivo di Osiride. Gli volge la schiena ed è immobile. Ha un corpo normale, alquanto snello, con muscoli da nuotatore. I suoi capelli sono folti e scuri quanto possono esserlo dei capelli senza essere neri. La sua carnagione è chiara. È chino in avanti e sembra che non respiri.

Improvvisamente, c'è un altro seduto di fronte a lui nella sua stessa

posizione. È vestito alla stessa maniera. La carnagione, la muscolatura, i capelli, sono identici. È *identico* sotto tutti gli aspetti; solleva gli occhi scuri dal piccolo cristallo giallo che, con l'altro, contemplava. Guardando in su vede i colori arancio, verde, giallo e nero della testa d'uccello di Osiride. Spalanca gli occhi e dice: «L'ho fatto di nuovo», e quello che volge la schiena ad Osiride svanisce di fronte a lui.

Quello che è rimasto e che ha parlato, raccoglie il cristallo, lo infila in un sacchetto di tela che si lega alla vita, con dei lacci. Poi si alza.

«È una fuga di nove secondi», dice.

«È il tuo record?», chiede Osiride, e la sua voce è simile a quella di un disco rigato suonato troppo rapidamente.

«Sì, padre.»

«Sei in grado di controllarla?»

«No.»

«Quanto ti ci vorrà?»

«Chi lo sa? Ishibaka pensa che forse ci vorranno tre secoli.»

«Poi sarai un Maestro?»

«Nessuno può dirlo in anticipo. Tra tutti i mondi, ci sono meno di trenta Maestri. Finora, ci sono voluti due secoli di esercizio. È passato meno di un anno dal primo movimento. Naturalmente, una volta che uno ce l'abbia, il potere continua a crescere...»

Osiride scuote la testa, fa un passo avanti e gli posa una mano sulla spalla.

«Horus, mio figlio e mio vendicatore, vorrei che tu facessi una cosa. Sarebbe un bene, che tu fossi un *Maestro della Fuga,* ma non è essenziale. Gli altri tuoi poteri saranno sufficienti all'impresa.»

«Quale impresa, padre mio?»

«Volendo riguadagnarsi i miei favori e tornare dall'esilio, tua madre mi ha fornito nuove informazioni sulle attività del mio collega. Sembra che Anubis abbia inviato un altro Emissario nei Mondi di Mezzo, senza dubbio per localizzare il nostro antico nemico e distruggerlo.»

«Mi sembra un'ottima cosa», dice Horus, annuendo. «Sempre che ci riesca. Io però ne dubito, visto che ogni suo tentativo è stato un fallimento. Quanti ne ha inviati finora: cinque o sei?»

«Sei. Questo, che ha chiamato Wakim, è il settimo.»

«Wakim?»

«Sì. E quella puttana di tua madre mi ha detto che dev'essere speciale.»

«Come mai?»

«Probabilmente lo sciacallo avrà impiegato un migliaio d'anni ad addestrarlo. Pare che nella lotta sia forte come lo stesso Madrak. E che abbia poteri che nessun altro ha mai posseduto. Inoltre, sembra che possa sintonizzarsi col campo traendone energia.»

«Mi chiedo come abbia fatto Anubis a dotarlo di simili poteri», dice Horus sorridendo.

«Sembra che abbia applicato i trucchi usati da certi Immortali contro di noi.»

«Cosa devo fare? Aiutare Wakim contro il tuo nemico?»

«No. Sono convinto chi di noi due riuscirà a distruggere il Principe dei Mille Anni, otterrà l'appoggio degli Angeli caduti che sono nel numero degli Immortali. Gli altri dovrebbero imitarli. Quelli che non lo faranno, finiranno nella Casa dei Morti per mano dei loro stessi compagni. Il momento è propizio. I vecchi patti sono dimenticati. Accoglieranno favorevolmente un nuovo, unico Signore che metta fine alla loro condizione di fuggiaschi. E, con l'appoggio degli Immortali, una delle due Case potrà ottenere la supremazia su tutto.»

«Capisco il tuo ragionamento, padre. Può darsi che sia corretto. Vuoi che trovi il Principe prima di Wakim, che lo uccida nel nome della Vita?»

«Sì, mio vendicatore. Pensi di riuscirci?»

«Mi spiace che tu lo metta in dubbio; conosci la mia forza.»

«Il Principe non sarà una preda facile. I suoi poteri sono in gran parte sconosciuti, e non so dirti che aspetto abbia, né dove si trovi.»

«Lo troverò e metterò fine ai suoi giorni. Però, prima di cominciare a cercarlo, sarebbe forse meglio distruggere Wakim.»

«No! Si trova sul mondo chiamato Blis, dove sta iniziando forse proprio ora l'Apocalisse. Non avvicinarlo, Horus! A meno che io non te lo ordini. Ho strani presentimenti su quell'uomo. Devo scoprire chi era in passato, prima di darti un ordine del genere.»

«Perché, padre? Che importanza può avere?»

«Un ricordo, dei giorni prima dei tuoi giorni, e di cui non voglio parlare, è tornato a tormentarmi. Non chiedermi altro.»

«Così sia.»

«La puttana che fu tua madre può avermi ingannato riguardo al Principe, ed avere piani suoi propri. Se dovessi incontrarla, durante il tuo viaggio, non lasciarti convincere ad essere clemente.»

«Il Principe deve morire.»

«Lei lo vuole vivo?»

Osiride annuisce.

«Sì, gli è molto affezionata. È possibile che ci abbia informati di Wakim solo per salvare il Principe da lui. Sarebbe capace di raccontarti qualsiasi menzogna, pur di conseguire i suoi scopi. Non farti ingannare.»

«Non lo farò.»

«Allora io ti invio, Horus, mio vendicatore e figlio mio, come Primo Emissario di Osiride nei Mondi di Mezzo.»

Horus china il capo e Osiride gl'impone la mano sulla fronte.

«Il Principe dei Mille Anni può considerarsi già morto», dice Horus lentamente. «Non sono stato forse io a distruggere il *Generale d'Acciaio?*»

Osiride tace, perché anche lui, un tempo, aveva distrutto il *Generale d'Acciaio.*

4.
L'ombra nera del Cavallo

Nell'immensa Sala della Casa dei Morti, sulla parete dietro il trono di Anubis, si staglia un'ombra enorme. Potrebbe sembrare una decorazione, un'immagine scolpita o dipinta: ma il suo colore è il nero più assoluto, e sembra contenere un abisso senza fine. Inoltre, si muove impercettibilmente.

È l'ombra di un cavallo mostruoso, e i due bracieri che ardono ai due Iati del trono non hanno effetto su di essa con la loro luce tremolante.

Non c'è nulla nella grande Sala che possa proiettare un'ombra simile, ma se aveste orecchie in quella Sala, udreste un vago respiro. A ogni esalazione udibile le fiamme si abbassano, e poi si sollevano.

Si muove lentamente nella Sala e torna a sovrastare il trono, nascondendolo completamente alla vista (se aveste occhi in quella Sala).

Si muove silenziosa, mutando forma e dimensioni. Ha una criniera, una coda e quattro zampe muniti di zoccoli che ne segnano il profilo.

Poi il respiro si alza, diventa simile a quello prodotto dai mantici di un organo gigantesco.

Si solleva, drizzandosi sulle zampe posteriori come un uomo, mentre quelle anteriori formano al di sopra del trono l'ombra di una croce

deforme.

In distanza giunge un suono di passi.

Quando entra Anubis, la Sala risuona d'un vento impetuoso, che termina in cupo nitrito.

Ma è già tutto silenzio quando Testa di Cane fissa gli occhi sull'ombra dietro il suo trono.

5.
Il volgete della Marea

Ascolta i suoni di Blis. Ci sono urla nella Fiera della Vita.

Nel padiglione degli ospiti è stato scoperto un corpo rigonfio. Un tempo era stato un uomo. Ora è un sacco spiegazzato, che da innumerevoli lacerazioni fa colare sul terreno fluidi immondi. Già emana fetore. Anzi, il fetore ne ha causato la scoperta.

La scoperta ha causato le urla di una inserviente.

Le urla hanno causato una folla.

E guardateli, ora, come mulinano in giro, ripetendosi l'un l'altro la domanda che non ha risposta...

Hanno dimenticato come ci si comporta di fronte alla morte.

Presto, molti di loro lo impareranno.

Megra di Kalgan si apre la via tra la calca.

«Sono un'infermiera», dice.

In tanti si meravigliano del suo intervento: le infermiere hanno a che fare con i neonati, non con i cadaveri puzzolenti.

L'uomo alto al suo fianco non dice nulla, ma cammina tra la folla come se non ci fosse nessuno.

Di già, un ometto col cappello di paglia ha recintato di corde l'area, e comincia a vendere biglietti a coloro che desiderano vedere i resti da vicino. Megra chiede all'uomo alto - Wakim - di farlo smettere. Wakim distrugge la macchina che controlla l'ingresso e butta l'ometto fuori dalla tenda.

«È morto», dice Megra guardando il corpo.

«Direi proprio», risponde Wakim, che dopo mille anni trascorsi nella Casa dei Morti, sa ben riconoscere un cadavere.

«Copriamolo con le lenzuola del letto.»

«Non conosco nessun morbo che si manifesti in questo modo.»

«Deve trattarsi di una nuova malattia.»

«Bisogna fare qualcosa. Potrebbe essere contagiosa e far scoppiare un'epidemia.»

«Sarà così senz'altro», dice Wakim. «La gente morirà in fretta, e il morbo si spargerà rapidamente. Blis è talmente popolato e la gente così fitta, che niente potrà impedirlo. Anche se si riuscisse a trovare una cura nel giro di pochi giorni, la popolazione sarebbe decimata ugualmente.»

«Dobbiamo isolare il corpo; portiamolo al più vicino Centro Ostetrico.»

«Se vuoi...»

«Come puoi restare indifferente di fronte a questa tragedia?»

«La morte non è mai tragica. Patetica, forse: ma non tragica. Lascia che lo copra.»

Megra lo schiaffeggia, e il colpo risuona secco sotto la tenda. Poi si allontana da lui. I suoi occhi cercano il sistema di comunicazione ma, mentre vi si dirige, un uomo vestito di nero e con un occhio solo la ferma e dice: «Ho già chiamato il Centro più vicino. Sta arrivando un ...*aircar*».

«Grazie, Padre. Può far uscire quella gente? Forse a lei daranno retta più facilmente che a me.»

«L'ecclesiastico annuisce. Wakim copre il cadavere. Megra gli si avvicina di nuovo, mentre l'uomo con un occhio solo intima alla folla di andarsene, e tutti si muovono obbedendo alle sue parole e al suo *Bastone.*

«Come puoi prendere la morte così alla leggera?», chiede lei.

«Perché esiste», è la risposta. «Non si può evitare. Non mi commuovo di certo, e non entro in lutto, per una foglia che cade o per un'onda che s'infrange. Non piango per un meteorite che brucia entrando nell'atmosfera. Perché dovrei?»

«Quelle cose non sono vive!»

«Neanche gli uomini lo sono più, quando entrano nella Casa dei Morti, e tutto lì finisce.»

«Questo accadeva una volta. Nessun abitante di Blis è più andato in quel luogo da moltissimo tempo. Quando una vita finisce, è un fatto tragico.»

«Vita e morte non sono poi così diverse.»

«Tu sei un disadattato! Non segui le regole sociali!», esclama Megra colpendolo nuovamente.

«È un insulto o una diagnosi?», chiede lui.

In quel momento si sentono altre grida provenire da un'altra parte della

Fiera.

«Andiamo a vedere», fa lei avviandosi.

«No!» Wakim l'afferra per un polso.

«Lasciami!»

«Mi dispiace, ma temo che non lo farò. Non serve a nulla che tu vada in giro a guardare i cadaveri che si stanno accumulando. Ti esporresti ancora di più, e io non voglio perdere così presto una compagna di letto come te. Ti porterò nel giardino, e lì aspetteremo che tutto sia finito. C'è da mangiare e da bere. Accenderemo la scritta *"Non Disturbare"*...»

«... E ci divertiremo mentre il mondo sta morendo? Sei senza cuore!»

«Non vuoi creare delle vite per rimpiazzare un po' di questi morti?»

Lei lo colpisce con la mano libera, facendolo piegare sulle ginocchia, e costringendolo a proteggersi con un braccio.

«Lasciami!», grida Megra.

«Fai andare la signora dove vuole.» Ci sono altre due persone sotto la tenda. Quello che ha parlato è Madrak, il Prete-Guerriero, rimasto dopo aver estromesso la folla. Al suo fianco c'è il Mago Verde, noto agli uomini come Vramin.

Wakim si gira verso i due.

«Chi siete voi», domanda, «per darmi degli ordini?»

«Sono noto col nome di Madrak e alcuni mi chiamano il Potente.»

«Il tuo nome non mi dice nulla. Non puoi darmi ordini. Vattene!»

Così dicendo, Wakim afferra l'altro polso di Megra, lotta un po' con lei, quindi la solleva tra le braccia.

«Ti avverto: lascia andare la signora.» Mentre parla, Madrak brandisce davanti a sé il bastone.

«Togliti dalla mia strada, Madrak.»

«È meglio che ti avverta, prima che tu continui, che sono un Immortale e che la mia forza è conosciuta su tutti i Mondi di Mezzo. Sono stato io che ho ucciso il centauro Dargoth, conducendolo alla rovina e alla Casa dei Morti. Ancor oggi si canta di quella battaglia, che durò un giorno, una notte e poi un altro giorno.»

Wakim mette a terra Megra e la lascia.

«Questo rende certo le cose differenti, Immortale. Scorderò quindi per un momento la ragazza. Ora dimmi: ti opponi ai poteri della Casa della Vita e di quella dei Morti?»

Madrak si mordicchia per un attimo la barba sotto il labbro inferiore.

«Sì», risponde poi. «Ma per te questo che significa?»

«Significa che ti distruggerò e distruggerò il tuo amico dopo di te, se anche lui è uno dei duecentottantatré Immortali.»

Il Mago sorride e si inchina.

Megra esce dalla tenda.

«La signora ti è sfuggita», osserva Vramin.

«Così sembra, ma la riavrò.»

Wakim solleva la mano sinistra e avanza verso Madrak.

Madrak fa ruotare il suo bastone così velocemente da renderlo quasi invisibile, poi colpisce.

Wakim schiva il primo colpo, ma il secondo lo coglie alla spalla. Cerca di afferrare il bastone, ma lo manca. Un nuovo colpo si abbatte su di lui. Tenta di balzare su Madrak, ma viene toccato al torace da un colpo orizzontale. Allora si lascia cadere all'indietro e si mette fuori portata, quindi comincia a girare lentamente attorno al suo avversario.

«Come mai sei ancora in piedi?», domanda Vramin, che si tiene in disparte fumando una sigaretta.

«Non posso cadere», risponde Wakim.

Si scaglia in avanti, ma viene ancora ricacciato indietro.

Madrak tenta parecchie volte di colpirlo, ma sempre Wakim evita il colpo e cerca di afferrargli il bastone. Infine, Wakim si ferma e indietreggia di qualche passo.

«Basta con queste sciocchezze! Più tempo passa, e più mi sarà difficile ritrovare la ragazza. Sei bravo col tuo legnetto, grasso Madrak, ma non ti servirà a nulla, ora!»

Inclinando leggermente la testa, Wakim scompare, e Madrak giace a terra, col bastone spezzato di fronte a sé.

Wakim riappare al suo fianco con la mano a mezz'aria, come se avesse appena sferrato un colpo.

Il poeta lascia cadere la sigaretta; il suo bastone gli scatta in mano, e traccia una barriera circolare di fiamme verdi attorno a lui. Wakim si rivolta per affrontarlo.

«Fuga!», esclama Vramin. «Un autentico Maestro della Fuga! E riesci a spostarti in avanti! Chi sei?»

«Mi chiamo Wakim.»

«Come fai a sapere che il numero esatto degli Immortali è duecentoottantatré?»

«Lo so, e quelle fiamme non ti salveranno.»

«Forse, o forse no, Wakim. Comunque, io non mi oppongo ai poteri della Casa della Vita e a quelli della Casa dei Morti.»

«Sei un Immortale. La tua sola esistenza rende menzognere le tue parole.»

«Sono troppo indifferente per oppormi a qualcosa per principio. La mia vita, però, è un'altra faccenda.» I suoi occhi lampeggiano verdi. «Prima che tu tenti di usare il tuo potere contro di me, Wakim, sappi che è già troppo tardi...»

Vramin solleva il suo bastone.

«Che sia stato il Cane o l'Uccello a mandarti, non ha importanza...»

Fiamme verdi si alzano verso l'alto come i getti di una fontana, e avvolgono il padiglione.

«So che tu sei qualcosa di più che un semplice disseminatore di pestilenze. Sei troppo forte per essere meno di un Emissario...»

La tenda svanisce attorno a loro. Ora si trovano all'aperto, nel centro della Fiera.

«Sappi che prima di te ce ne sono stati degli altri, ma tutti hanno fallito...»

Un lampo verde scaturisce dal suo *Bastone* e s'innalza nel cielo descrivendo una parabola, simile a un razzo.

«Due di loro sono caduti per mano di colui che ora si sta avvicinando...»

La luce in alto, lo circonda pulsando. «Guarda chi sta arrivando sul teatro del Caos. Le sue gelide mani metalliche proteggono i deboli e gli oppressi.»

Arriva, cavalcando giù dal cielo, sopra una grande bestia di metallo brunito, i cui zoccoli, alle estremità delle otto zampe, sono dei diamanti. Rallenta a ogni passo, e a ogni passo la distanza da lui diminuisce.

«E il *Generale d'Acciaio,* Wakim. Anche lui è un Maestro di Fuga. Ha risposto alla mia luce di richiamo.»

Wakim rivolge i suoi occhi verso l'alto e guarda colui che un tempo era stato uomo. E, vuoi per la magia di Vramin, vuoi per un suo presentimento, sa che quello sarà il suo primo vero combattimento, nei mille anni di cui ha ricordo.

Le fiamme verdi cadono su Madrak, che si muove e si alza con un gemito.

Otto diamanti toccano il suolo, e Wakim ode il suono lontano di uno

strumento a corde.

La Strega Scarlatta chiede il suo *Carro dei Dieci* e si fa portare il mantello d'oro. Oggi solcherà i cieli verso l'Anello che racchiude i Mondi di Mezzo.

Oggi solcherà il cielo, mostrerà i suoi poteri perversi...

Giungerà là, tra i mondi della Vita e della Morte, i mondi che conobbe un tempo.

Alcuni dicono che il suo nome sia Misericordia, e altri la chiamano Lussuria. Ma il suo nome segreto è Iside. La sua anima segreta è polvere.

... Un prete eunuco della casta più elevata, accende alcune candele davanti a un paio di scarpe vecchie.

... Il Cane lacera il guanto sporco, che ha visto secoli migliori.

Le cieche Norne battono sopra una minuscola incudine d'argento con dita simili a piccole mazze. Sul metallo splende una struscia di luce blu.

6.
Nephytha

Il Principe dei Mille Anni cammina in riva al mare e sotto il mare. L'unico altro abitante intelligente del mondo sul quale cammina non può sapere con certezza se il Principe abbia creato quel mondo o lo abbia scoperto. Questo perché non si può mai sapere se la saggezza produca o scopra soltanto, e il Principe è saggio.

Cammina lungo la spiaggia. Le sue orme iniziano sette passi dietro di lui. In alto, sopra la sua testa, è sospeso il mare.

Il mare è sospeso sulla sua testa perché non può fare altrimenti. Il mondo su cui il Principe cammina è costruito in modo che, avvicinandosi da qualsiasi direzione, si ha l'impressione che manchi completamente di terre emerse. Ma se qualcuno discendesse al di sotto del mare che lo circonda, emergerebbe dalla parte inferiore delle acque ed entrerebbe nell'atmosfera del pianeta. Scendendo ancora, giungerebbe sulla terraferma. Attraversandola, arriverebbe ad altre distese d'acqua; acque che lambiscono delle terre, che si trovano sotto il mare sospeso nel cielo.

L'oceano scorre a circa trecento metri d'altezza. Pesci luminosi vi

nuotano dando l'idea di costellazioni in movimento. E sulla terra, al di sotto, ogni cosa risplende.

Si è detto che un mondo come quel posto senza nome, con un mare come cielo, non potrebbe esistere. Evidentemente chi ha fatto questa affermazione si è sbagliato. Ammettendo l'infinito, il resto è automatico.

Il Principe di Mille Anni si trova in una posizione unica. Tra le altre cose, sa teleportarsi: una qualità questa anche più rara di quella dei Maestri di Fuga. Infatti, è l'unico che la possieda. Può trasportare se stesso, istantaneamente, in qualsiasi luogo riesca a immaginare.

Ed è dotato di una fervida immaginazione. Ammettendo che i luoghi immaginati esistano da qualche parte, nell'infinito, se il Principe riesce ad immaginarli, può visitarli. Ora, alcuni teorici affermano che se il Principe immagina un mondo e vi ci si trasporta, questo, in realtà, è un atto di creazione. Non si può conoscere un luogo prima di averlo visto e, se il Principe lo individua, allora può darsi che l'abbia veramente creato. Tuttavia... ammettendo l'infinito, il resto è automatico.

Il Principe non ha la minima idea di dove si trovi il Mondo Senza Nome in relazione al resto dell'universo. Potrebbe essere una palla di neve nell'inferno: ma lui non se ne preoccupa. Può venire e andarsene quando vuole portando con sé chiunque.

Ma è venuto solo, per trovare la sua sposa.

Si ferma in riva al mare e grida il suo nome, che è «Nephytha». Poi attende, finché dalle acque giunge una brezza che lo sfiora e grida il nome che è il suo.

Il Principe allora piega la testa e avverte accanto a sé la presenza di lei.

«Come va il mondo per te, mia amata?», domanda.

Dall'aria proviene un singhiozzo che rompe il monotono fluire dei frangenti.

«Bene», giunge poi la risposta. «E per te, mio Signore?»

«Più che cortese sarò sincero, per cui dirò: male!»

«Grida ancora nella notte?»

«Sì.»

«Ho pensato a te, mentre fluttuavo trasportata dalle correnti. Ho creato uccelli per popolare l'aria, perché mi tenessero compagnia, ma le loro grida erano stridule o tristi. Che cosa posso dirti per essere gentile, ma non sincera? Che non sono stanca di questa vita che non è vita? Che non desidero ardentemente ridiventare una donna, piuttosto che essere un

sospiro, un colore, un movimento? Che non voglio toccarti, e che non desidero sentire ancora le tue carezze sul mio corpo? Tu sai tutto ciò che potrei dirti, ma nemmeno un Dio può possedere tutti i poteri. Non dovrei lamentarmi, ma ho paura, mio Signore: temo la follia che a volte mi assale. Non poter dormire, non poter mangiare, non poter toccare una cosa solida. Da quanto dura...?»

«Molti secoli.»

«... E so che tutte le spose sono un assillo per i loro Signori, e chiedo il tuo perdono: ma chi potrei assillare, se non te?»

«È giusto, Nephytha. Vorrei poterti dare nuovamente un corpo, perché anch'io sono solo. Tu sai che ho tentato.»

«Sì, lo so. Quando avrai fatto a pezzi la *Cosa Che Urla,* ti occuperai anche di Osiride e di Anubis?»

«Certamente.»

«Ma non distruggerli subito, te ne prego; potrebbero aiutarmi. Concedi loro una misura di clemenza, se mi possono restituire a te.»

«Forse.»

«... Sono così sola. Vorrei potermene andar via da qui.»

«Hai bisogno di un luogo circondato dall'acqua, per rimanere in vita, di un intero mondo per sopportare la solitudine, e di un intero mondo per tenerti occupata.»

«Lo so, lo so...»

«Se Osiride non fosse stato così implacabile e deciso a vendicarsi, le cose sarebbero potute andare diversamente. Ora, come sai, sono costretto a ucciderlo, non appena mi sarò liberato del *Senzanome.*»

«Sì lo so, e sono d'accordo. Ma Anubis?»

«Cerca periodicamente di uccidermi, ma non mi preoccupa granché. C'è anche la possibilità che lo perdoni. Ma non sarò certo clemente col mio Angelo dalla testa di uccello. Mai.»

Il *Principe Che Era Stato Un Re* (tra le altre cose) siede su uno scoglio e fa vagare lo sguardo sulle onde, quindi lo spinge negli abissi del mare. Diverse luci si muovono pigre attorno a lui. Alte montagne si elevano con le loro cime dalle profondità marine. La luce è tenue e diffusa, e sembra provenire da ogni direzione. Il Principe lancia un sasso piatto che rimbalza sull'acqua di fronte a lui, poi scompare alla vista.

«Parlami ancora dei giorni della battaglia di mille anni fa», dice Nephytha. «Dei giorni in cui cadde colui che era tuo figlio e tuo padre, il

più grande guerriero mai sorto per combattere in favore delle razze dell'Uomo.»

Il Principe tace, e osserva attentamente le acque.

«Perché?», chiede.

«Perché, ogni volta che me ne parli, sei spinto a intraprendere qualche nuova azione.»

«... E ad andare incontro a qualche nuovo fallimento», conclude il Principe.

«Raccontami», insiste lei.

Il Principe sospira, e sopra di lui il cielo si agita. Un cielo in cui nuotano pesci luminosi dai ventri trasparenti. Stende la mano e, schizzando dall'acqua, il sasso che aveva lanciato gli ritorna in pugno. Il vento soffia attorno a lui, carezzandolo.

Comincia a narrare.

7.
L'Angelo ribelle della Casa del Fuoco

Anubis guarda in alto, e scorge la Morte.

La Morte è la nera ombra di un cavallo, che nessun cavallo proietta.

Anubis la fissa, stringendo il suo *Bastone* con entrambe le mani.

«Salve, Anubis, Angelo della Casa dei Morti», dice una voce ricca e risonante, che canta nella grande Sala.

«Salute a te», dice Anubis sommessamente, «Signore della Casa del Fuoco... che non è più.»

«Questo posto è alquanto cambiato.»

«È passato molto tempo», dice Anubis.

«Abbastanza.»

«Posso interrogarti sullo stato della tua salute, in questi giorni?»

«Stabile, come sempre.»

«E posso interrogarti sul motivo che ti ha portato qui?»

«Sì. Puoi.»

C'è una pausa.

«Ti credevo morto», dice Anubis.

«Lo so.»

«Sono contento che, in qualche modo, tu sia sopravvissuto a quella

carneficina.»

«Anch'io. Ho impiegato parecchi secoli per tornare dal luogo in cui ero stato lanciato dal folle uso del *Martello.* Come sai, mi sono ritirato aldilà dello spazio un momento prima che Osiride colpisse con la sua forza che schianta i soli. Quel colpo mi ha scagliato più lontano di dove intendessi andare, nei luoghi che non sono luoghi.»

«E che cosa hai fatto, per tutto questo tempo?»

«Sono tornato.»

«Di tutti gli Dèi, tu solo, Tifone, sei scampato a quella catastrofe di fuoco e di fiamme.»

«Cosa stai cercando di dirmi?»

«Che tuo padre, Seth il Distruttore, è morto in quella battaglia.»

«*Aieee!*»

Anubis si tappa le orecchie e chiude gli occhi lasciando cadere a terra il *Bastone.*

L'urlo che riecheggia attraverso la Sala lacera l'anima; per metà umano e per metà animalesco, trafigge le orecchie di Anubis, che questi tenta inutilmente di proteggersi.

Dopo un certo tempo, si fa un profondo silenzio; Anubis apre gli occhi e abbassa le mani. L'ombra è più piccola, ora, e più vicina.

«Immagino che anche il *Senzanome* sia stato distrutto.»

«Non lo so.»

«Che ne è di Thoth, tuo Maestro?»

«Ha abdicato al titolo di Signore della Vita e della Morte e si è ritirato oltre i Mondi di Mezzo.»

«Stento a crederlo.»

Anubis si stringe nelle spalle.

«Sono i casi della vita, e della morte.»

«Perché avrebbe dovuto fare una cosa simile?»

«Non lo so.»

«Vorrei andare da lui. Dove posso trovarlo?»

«Non lo so.»

«Non mi sei di molto aiuto, Angelo. Ora dimmi: chi dirige le cose in assenza di mio fratello, il tuo Maestro?»

«Non ti capisco.»

«Faccia di Cane, sei vissuto abbastanza per comprendere una domanda semplice come questa. Chi controlla le Onde della Forza?»

«La Casa della Vita e la Casa dei Morti, naturalmente.»

«È ovvio! Ma chi siede nella Casa della Vita adesso?»

«Osiride, naturalmente.»

«Capisco...»

L'ombra indietreggia, diventa enorme.

«Faccia di Cane», dice Tifone, l'ombra di un cavallo rampante, «io sospetto una congiura... ma non ho mai ucciso nessuno sulla base di un semplice sospetto... Comunque, sento che non tutto è chiaro. Ho un padre morto che forse attende di essere vendicato da me... e se mio fratello è stato ingannato, allora scorrerà del sangue anche per questo. Ora rispondimi rapidamente e senza incertezze : forse, mi hai già detto più di quello che avresti voluto. Adesso Stammi a sentire: so che mi temi più di qualsiasi altra cosa. Hai sempre avuto paura dell'ombra del Cavallo, e per degli ottimi motivi. Se quest'ombra cala su di te, Angelo, tu cessi di esistere. Completamente! E ti calerà addosso, se hai preso parte alle cose che io non approvo. Sono stato chiaro?»

«Sì, potente Tifone. Tu sei il solo Dio che adoro.»

Poi Anubis scatta ringhiando; un laccio lucente è improvvisamente comparso nella sua mano destra.

L'ombra di uno zoccolo lo sfiora, e lui cade al suolo. L'ombra ricade sullo scintillante laccio d'argento, facendolo scomparire.

«Anubis, pazzo! Perché hai tentato di legarmi?»

«Perché mi hai fatto temere per la mia vita, Signore!»

«Non alzarti! Non muovere neppure un muscolo, o finirai nel nulla! Se mi temi è perché porti il fardello della colpa.»

«Non è vero! Ho avuto paura che tu avessi interpretato male le mie parole e che di conseguenza volessi colpirmi. Non voglio entrare nel nulla. Ho cercato di imbrigliarti per difendermi, finché non ti avessi raccontato per intero come si sono svolti i fatti. Perché confesso che, alla loro luce, la mia posizione potrebbe sembrare quella di un colpevole.»

L'ombra si muove e passa sul braccio destro di Anubis. Il braccio si atrofizza e poi ricade, pendendo inerte.

«Non potrai mai più sostituire il braccio che hai levato contro di me, sciacallo! Se ne innesterai uno nuovo, anche quello rimarrà paralizzato. Se ne impianterai uno di metallo, si rifiuterà di funzionare. Ti lascio solo il sinistro per i tuoi intrighi. Farò luce sui fatti da solo... su tutti i fatti. Se sei colpevole come credo, sarò per te giudice, giuria e carnefice. Né redini

d'oro, né briglie d'argento possono imprigionare Tifone, sappilo! E sappi che se la mia intera ombra ti coprirà, di te non rimarrà neanche polvere. Un giorno, molto presto, ritornerò alla Casa dei Morti, e se ci sarà qualcosa di storto, un nuovo cane bastardo governerà qui.»

Rosse fiamme prendono vita sui contorni della sagoma oscura... Tifone si impenna come per colpire di nuovo, poi le fiamme divampano, e Anubis rimane solo, sul pavimento della grande Sala.

Si alza lentamente, e con la mano sinistra raccoglie il *Bastone*. La sua rossa lingua saetta, e si dirige barcollando verso il trono. Una grande finestra si forma a mezz'aria e in essa compare il Signore della Vita.

«Osiride!», esclama Anubis. «Il Diavolo vive!»

«Che intendi dire?»

«Stanotte, l'ombra del Cavallo è scesa su di me.»

«Questo non è bene. Specialmente ora che hai inviato un nuovo Emissario.»

«Come fai a saperlo?»

«Ho i miei sistemi. Comunque, anch'io ho fatto una cosa del genere per la prima volta... e si tratta di mio figlio, Horus. Ora spero di riuscire a richiamarlo in tempo.»

«Sì. Ho sempre avuto simpatia per Horus.»

«E il tuo Emissario?»

«Non lo richiamerò. Sarà bello, per me, vedere Tifone mentre *cerca* di distruggerlo.»

«Questo tuo Wakim... chi è in realtà? Chi era?»

«È affar mio.»

«Se... per caso... fosse chi penso... e tu sai a chi alludo... richiamalo, faccia di Cane, o non ci sarà più pace tra di noi, se riusciremo a sopravvivere.»

Anubis ridacchia.

«C'è mai stata?»

«No», dice Osiride, «a essere sinceri.»

«Ma il Principe è una vera minaccia; per la prima volta, ha messo a repentaglio i nostri regni.»

«Sì, dodici anni fa... ed è ora di agire. Passeranno secoli, ha detto, prima che si muova ancora. Ma lo farà, perché mantiene sempre la sua parola. Chi può sapere che cos'ha in mente?»

«Io no.»

«Che ti è successo al braccio destro?»

«Vi è discesa l'ombra.»

«E noi finiremo così, sotto l'ombra, se non richiami il tuo Emissario. Tifone ha completamente ribaltato il quadro. Dobbiamo metterci in contatto col Principe... cercare di trattare con lui, blandirlo.»

«È troppo intelligente per essere ingannato da false promesse; e poi, tu sottovaluti Wakim.»

«Forse ci conviene trattare in buona fede... Senza ripristinare la sua forza, naturalmente.»

«No! Trionferemo!»

«Provalo rimpiazzando il tuo braccio con uno che funzioni!»

«Lo farò.»

«Arrivederci, Anubis, e ricorda che neanche la Fuga Temporale ti sarà d'aiuto con l'Angelo della Casa del Fuoco.»

«Lo so. Arrivederci, Angelo della Casa della Vita.»

«Perché hai usato il mio antico titolo?»

«Per la tua indecorosa paura che i vecchi tempi ci siano di nuovo addosso, Osiride.»

«Allora, richiama Wakim.»

«No.»

«Addio allora, pazzo Angelo sempre più decaduto.»

«Addio.»

E la finestra si riempie di stelle e d'energia, poi si chiude muovendosi da sinistra tra le fiamme.

Sulla Casa dei Morti scende il silenzio.

Tre immagini

... Un prete eunuco, della casta più elevata, accende alcune candele davanti ad un paio di scarpe vecchie.

... Il Cane lacera il guanto sporco che ha visto secoli migliori.

... Le cieche Norne battono sopra una minuscola incudine d'argento con dita simili a piccole mazze. Sul metallo splende una striscia di luce blu.

8.
Il Generale d'Acciaio

Wakim guarda in alto e scorge il *Generale d'Acciaio.*

«Mi sembra vagamente di averlo già conosciuto», dice.

«Andiamo!», esclama Vramin; i suoi occhi e il *Bastone* fiammeggiano. «Tutti conoscono il *Generale,* il solitario vagabondo. Dalle pagine della storia risuona il tonante scalpitìo degli zoccoli di Bronze, il suo cavallo da battaglia. Ha navigato con l'Escadrille di Lafayette. Ha partecipato all'incursione di Jarama Valley. Ha difeso Stalingrado nell'inverno di morte. Con un manipolo d'amici ha tentato di invadere Cuba. Non c'è campo di battaglia in cui non abbia lasciato una parte di sé. Si è accampato a Washington in tempi difficili, fino a che un Generale più grande di lui non gli ha chiesto di andarsene. È stato battuto a Little Rock, e a Berkeley ha ricevuto dell'acido in pieno viso. È stato messo sulla lista nera dalla Procura Generale, perché un tempo fu membro dei sindacati.

Tutte le cause per cui ha combattuto sono morte, ma anche una parte di lui è morta quando ognuna di esse nacque e fu portata a compimento. È sopravvissuto in qualche modo al suo secolo, con membra, cuore e vene artificiali, con denti falsi e un occhio di vetro, con una piastra nel cranio e ossa di plastica, con pezzi di filo metallico e porcellana dentro di sé... finché finalmente la scienza non ha scoperto il modo di fare le cose meglio della natura. È stato ricostruito, pezzo per pezzo, in modo che il secolo seguente vide che era superiore a qualsiasi uomo di carne e sangue.

Poté così combattere ancora tra le file dei ribelli, e fu distrutto più e più volte nelle guerre che le colonie combatterono contro il pianeta d'origine e in quelle combattute da singoli pianeti contro la Federazione. È sempre sulla lista di qualche Procura Generale, ma suona il banjo e non se ne preoccupa, perché si è elevato al di sopra delle leggi, seguendone lo spirito più che la lettera.

In molte occasioni il metallo di cui è composto è stato sostituito con parti di carne e con sangue, facendolo tornare così a essere interamente uomo. Ma lui tende sempre l'orecchio a lontani suoni di guerra e, pizzicando il suo banjo, li segue, perdendo ancora una volta il suo aspetto umano.

Ha giocato a dadi con Leone Trotsky, che gli ha insegnato come tutti gli scrittori siano mal pagati; ha condiviso un vagone merci con Woody Guthrie, che gli ha insegnato come tutti i cantanti siano mal pagati; per un certo periodo ha appoggiato Fidel Castro, e ha imparato che anche gli

avvocati sono mal retribuiti. Viene quasi sempre battuto, sfruttato, e ci si approfitta di lui, ma non se ne cura; i suoi ideali sono più importanti della sua stessa carne.

Ora il Principe dei Mille Anni è una causa impopolare. Credo di aver capito, in base alle tue parole, che coloro che si oppongono alla Casa della Vita e alla Casa dei Morti saranno considerati alleati del Principe, anche se dal canto suo non ha mai chiesto aiuto... ammesso che ciò abbia importanza.

E mi sembra che tu ti opponga al Principe, Wakim. Posso anche prevedere che il *Generale* lo aiuterà, in quanto il Principe costituisce un gruppo di minoranza composto solo da lui stesso. Il *Generale* può essere battuto, ma non potrà mai essere distrutto, Wakim. E ora è qui. Interrogalo tu stesso, se ti fa piacere.»

Il *Generale d'Acciaio,* che è smontato dalla sua cavalcatura, sta ora di fronte a Wakim e a Vramin, simile a una statua di ferro, alle dieci di una sera d'estate senza luna.

«Ho visto il tuo segnale, Angelo della Settima Stazione.»

«Purtroppo, quel titolo è perito con la Stazione, Signore.»

«Riconosco ancora i diritti dei governi in esilio», dice il *Generale,* e la sua voce è talmente armoniosa che la si ascolterebbe volentieri per anni.

«Grazie. Ma temo tu sia arrivato troppo tardi. Costui... Wakim... un Maestro di Fuga Temporale, credo che voglia distruggere il Principe ed escludere così ogni eventualità di un nostro ritorno. Non è vero, Wakim?»

«Certo.»

«... A meno che non troviamo un Campione», suggerisce Vramin.

«Non occorre cercarlo oltre», dice il *Generale.* «È meglio che tu ti arrenda subito, Wakim. Lo dico senza malizia.»

«E io senza malizia rispondo: vai all'Inferno. Se ogni tua parte minuta fosse distrutta, allora credo che non esisterebbe più un *Generale d'Acciaio,* e credo anche che non risorgerebbe mai più. Un ribelle come te, merita d'essere annientato, e io sono qui per questo.»

«Lo hanno detto in molti, ma io sono ancora qui.»

«Non per molto», dice Wakim, e avanza verso di lui. «Il momento è giunto, non facciamolo attendere.»

Vramin circonda se stesso e Madrak di fiamme verdi, e insieme guardano la lotta dei Maestri.

In quel momento Bronze si impenna, e sei diamanti lampeggiano tra i

colori di Blis.

9.
Il Veggente di Liglamenti

Horus ha fatto il suo ingresso nei Mondi di Mezzo, ed è giunto al pianeta coperto di nebbie, il cui nome, D'donori, con cui lo chiamano i suoi abitanti, significa *Luogo dell'Appagamento.* Mentre scende dal carro sul quale ha attraversato la notte gelida e senz'aria, Horus sente vicino a sé, nella spessa coltre di brume che copre D'donori, il fragore di uno scontro armato.

Uccisi con le mani nude i tre cavalieri che gli si erano avventati contro, si dirige verso le alte mura della città di Liglamenti, i cui sovrani, in passato, avevano avuto motivo di considerarlo un Dio ben disposto al loro benessere.

D'donori è un mondo che, sebbene sottoposto alle Correnti della Forza, non è mai stato soggetto ai flagelli, alle carestie e alle guerre che limitano le popolazioni degli altri Mondi di Mezzo. Questo perché gli abitanti provvedono da soli alle loro necessità. Il pianeta è diviso in numerose piccole città-stato e ducati costantemente in guerra tra di loro, che si alleano soltanto per distruggere chi volesse tentare di unirli su basi permanenti.

Horus si avvicina alle gigantesche porte di Liglamenti e le percuote col pugno; il rimbombo si sparge per la città e i portali gemono sui cardini.

Una guardia, dagli spalti, lascia cadere una torcia nella nebbia, e fa seguire una freccia che, naturalmente, manca il bersaglio: perché Horus è capace di leggere i pensieri del suo attaccante e conosce la traiettoria della freccia. Fa un passo di fianco, mentre il dardo vola oltre di lui, e si staglia nella luce della torcia.

«Apri le porte o dovrò scardinarle!», grida.

«Chi sei tu, che giri disarmato, con solo una fascia attorno ai fianchi, e ardisci darmi degli ordini?»

«Sono Horus.»

«Non ti credo.»

«Ti rimane meno di un minuto da vivere», dice Horus, «se non apri queste porte. La tua morte sarà la prova che Horus non mente. Abbatterò

queste porte, e entrerò a cercare il tuo Signore camminando su di te.»

«Aspetta! Se davvero sei chi dici di essere, comprenderai che sto solo facendo il mio dovere, e che eseguo gli ordini del mio Signore. Non giudicarmi blasfemo se mi rifiuto di far entrare uno che dice di chiamarsi Horus. Come posso sapere che non sei un nemico che cerca d'ingannarmi?»

«Potrebbe mai un nemico comportarsi in modo tanto stupido?»

«Forse. Gran parte degli uomini è stupida.»

Horus scrolla le spalle e solleva nuovamente il pugno. Una vibrazione si spande nell'aria; le porte di Liglamenti sono scosse sui cardini e la guardia nella sua armatura.

Horus, nel frattempo, ha aumentato la sua statura, diventando alto circa tre metri. La sua fascia è del colore del sangue. La torcia brucia ai suoi piedi. Alza il pugno all'indietro.

«Aspetta! Ti farò entrare!»

Horus abbassa il pugno e la musica si spegne. La sua statura diminuisce di un terzo.

La guardia apre il portale e Horus entra in Liglamenti.

Giungendo fra la nebbia al palazzo del sovrano, Lord Dilwit, Duca di Ligia, Horus si rende conto che la notizia del suo arrivo lo ha preceduto. Il Duca, tetro, con la barba nera e la corona fissata direttamente sul cranio, cerca di sorridere; scopre cioè una doppia fila di denti che sporgono fra le labbra tirate. China leggermente il capo.

«Sei veramente Horus?», chiede.

«Sì.»

«Si dice che ogni volta che il Dio Horus passa da queste parti, c'è qualche difficoltà nel riconoscerlo.»

«Non deve stupire. Con tutta questa nebbia, ha del miracoloso che riusciate a riconoscervi l'un l'altro.»

Dilwit emette l'equivalente di una risata. «È vero... spesso non ci riusciamo, e uccidiamo per sbaglio i nostri stessi uomini. Ma ogni volta che Horus è stato qui, il Lord in carica lo ha messo alla prova. L'ultima volta...»

«... L'ultima volta, per Lord Bulwah, ho conficcato una freccia di legno in un cubo di marmo di mezzo metro, in modo che entrambe le estremità ne sporgessero.»

«Te ne ricordi!»

«Naturale. Io sono Horus. Avete ancora quel cubo?»

«Sì. Certamente!»

«Allora conducimi dove si trova.»

Entrano nella sala del trono illuminata dalle torce, dove irsute pelli di predatori offrono all'occhio l'unica alternativa alle lucenti armi da guerra appese alle pareti. Posto su un piccolo piedistallo, in una nicchia alla sinistra del trono, c'è un cubo di marmo grigio e arancione nel quale è conficcata una freccia.

«Eccolo», dice Dilwit, indicandolo.

Horus si avvicina e lo osserva.

«Deciderò da solo la prova, questa volta», dice. «Estrarrò la freccia.»

«Si può rimuovere. Non è...»

Horus alza il pugno destro all'altezza della spalla, quindi lo abbassa davanti a sé colpendo la pietra che va in pezzi, e recupera la freccia; poi la porge a Dilwit.

«Io sono Horus», dichiara.

Dilwit guarda la freccia, il piedistallo e i frammenti di marmo.

«Sei veramente Horus», conviene. «Che cosa posso fare per te?»

«D'donori è sempre stato giustamente famoso per i suoi Veggenti. Quelli di Liglamenti si sono spesso dimostrati i migliori. Vorrei consultare il loro Capo; ho alcune domande da porgli.»

«Chi ti interessa è il vecchio Freydag», dice Dilwit, scuotendosi di dosso la polvere di marmo cadutagli sul kilt rosso e verde. «È di certo uno dei migliori, ma...»

«Ma cosa?», chiede Horus, che già legge i pensieri di Dilwit, ma attende comunque la risposta, per cortesia.

«Grande Horus, lui è un grande lettore di visceri, ma si serve solamente di visceri umani, e noi di rado facciamo prigionieri, perché mantenerli è una grossa spesa... e purtroppo è ancora più difficile trovare volontari per questo genere di cose.» .

«Non si potrebbe, per questa sola occasione, persuadere Freydag a usare le viscere di qualche animale?»

Horus gli legge nuovamente nella mente e sospira.

«Certo, Grande Horus, ma non potrà garantire lo stesso livello di ricezione che raggiunge con materiale migliore.»

«Mi chiedo come sia possibile.»

«Questo non so spiegartelo, Potentissimo Horus, dal momento che non

sono un aruspice, sebbene mia madre e mia sorella posseggano la Vista... ma so che fra tutti i Veggenti, gli scatologisti sono i tipi più strani. Prendi Freydag, ad esempio. È molto miope, almeno così dice, e questo significa...»

«Procuragli il materiale necessario, e avvisami quando sarà pronto ad ascoltare le mie domande!», dice Horus.

«Sì, Possente Horus. Organizzerò immediatamente una scorreria, perché ti vedo ansioso.»

«Molto ansioso.»

«... E ho un vicino che ha giusto bisogno di una lezione per non aver rispettato i confini!»

Dilwit balza in piedi sul trono, e con una mano afferra il lungo corno che pende sopra di esso. Lo porta alle labbra tre volte, soffiandovi con forza. Le sue gote si gonfiano e si arrossano e gli occhi sporgono da sotto le sopracciglia. Poi ripone il corno, si abbassa e si lascia andare sul seggio ducale.

«I miei ufficiali saranno qui a momenti», dice ansando.

Un attimo dopo, s'avverte uno scalpitìo di zoccoli e tre guerrieri in kilt, montati su *golindi* simili a unicorni, entrano nella sala galoppando, e galoppano tutt'intorno, fermandosi solo quando Dilwit alza una mano e grida: «Una scorreria, miei bravi! Una scorreria nei domini di Uiskeagh il Rosso. Voglio mezza dozzina di prigionieri prima che la nebbia s'illumini dell'alba di domani!».

«Avete detto prigionieri, Signore?», chiede quello vestito di nero e marrone.

«Hai sentito bene.»

«Prima dell'alba di domani!»

Una lancia viene sollevata.

Altre due balenano alte.

«Prima dell'alba di domani!»

«Ayeee!»

Fanno un altro giro attorno alla stanza, e partono.

L'alba seguente, Horus viene svegliato e condotto in una stanza dove si trovano sei uomini nudi, con i polsi e le caviglie legati dietro la schiena e i corpi coperti di colpi e ferite. La camera è piccola, fredda, illuminata da quattro torce; la sua unica finestra si apre su un muro di nebbia. Molti fogli della rivista mensile *Times* di Ligia sono sparsi sul pavimento, e lo

ricoprono completamente. Appoggiato al davanzale della finestra, un uomo piccolo, calvo per gli anni, la faccia rosea, le guance incavate e lo sguardo furtivo, sta affilando diverse lame corte servendosi di uno strumento apposito. Indossa un grembiule bianco e ostenta un sorriso mezzo sdentato. I suoi occhi slavati si posano su Horus, e china il capo più volte.

«Ho sentito che avete alcune domande da rivolgermi», dice, fermandosi e ansimando quasi a ogni parola.

«Esatto. Ne ho tre.»

«Solo tre, Santo Horus? Vuol dire che sicuramente le viscere di uno solo saranno sufficienti. Certo, un Dio saggio quale voi siete, può pensare a qualche altra domanda. Visto che abbiamo il materiale necessario, sarebbe un peccato sprecarlo. Passa così tanto...»

«Tre, e non una di più, sono le domande che voglio porre all'Oracolo delle viscere.»

«Bene», sospira Freydag. «In questo caso ci serviremo di lui», e indica con la lama che ha in mano un uomo con la barba grigia che tiene gli occhi fissi nei suoi. «Il suo nome è Boltag.»

«Lo conosci?»

«È un mio cugino alla lontana. Ed è anche il Capo Indovino di Lord Uiskeagh; ma non è che un ciarlatano. È una fortuna per me averlo finalmente tra le mani.»

Quando Freydag finisce di parlare, l'uomo chiamato Boltag sputa sulla rubrica mortuaria del *Times*. «Sei tu l'incapace, lettore analfabeta di budella!», dice.

«Bugiardo!», grida Freydag, e avvicinatosi lo afferra per la barba. «Questo mette fine alla tua oscura carriera!» e gli squarcia il ventre. Vi introduce una mano e la ritira colma di interiora che sparge sul pavimento. Boltag urla, geme e si accascia. Freydag fa un taglio lungo la curvatura dell'intestino e ne spreme il contenuto con le dita. Poi si siede per terra e si piega in avanti. «Quali sono le vostre domande. Figlio di Osiride?», chiede.

«Prima», dice Horus, «dimmi dove posso trovare il Principe dei Mille Anni. Poi, chi è l'Emissario di Anubis; e, per ultimo, dove si trova in questo momento.»

Freydag mormora una preghiera e sparpaglia con un bastone la materia fumante sul pavimento. Boltag geme di nuovo e si agita.

Horus cerca di leggere nella mente dell'aruspice, ma i suoi pensieri sono talmente confusi che cercare d'interpretarli sarebbe come guardare fuori dall'unica finestra della stanza.

Poi Freydag parla:

«Nella Fortezza di Marachek», dice, "che si trova al centro dei Mondi di Mezzo, incontrerete un uomo che vi condurrà alla presenza di colui che cercate».

«Che strano», mormora Boltag; «hai letto correttamente quella parte. Ma la tua debole Vista... era offuscata dal tratto di mesentere che hai mischiato erroneamente... con il resto...» Con uno sforzo doloroso Boltag si gira su se stesso per avvicinarsi, respirando affannosamente. «E non hai... detto al Potente Horus... che si imbatterà... in un grande pericolo, e che in ultimo... fallirà...»

«Silenzio!», grida Freydag. «Sta' zitto, non ho chiesto un consulto!»

«Quelli sono i miei intestini! Non voglio che siano mal interpretati da un incompetente!»

«Le altre due risposte non sono altrettanto chiare, Amato Horus», dice Freydag, incidendo un altro tratto di intestino.

«Falso Veggente!», singhiozza Boltag. «Maracheck lo porterà anche all'Emissario di Anubis... il cui nome è scritto con il mio sangue... là... sulla pagina dell'editoriale! Quel nome... è... Wakim...»

«Non è vero! menti!», grida Freydag, tagliando ancora.

«Fermati!», dice Horus poggiando una mano sulla spalla dell'uomo. «Il tuo collega ha detto il vero, almeno in un caso. So già che il suo nome attuale è Wakim.»

Freydag si ferma e osserva la pagina dell'editoriale.

«Amen!», acconsente. «Anche un dilettante può avere un occasionale sprazzo di veggenza.»

«... Così sembra che, dopotutto, io sia destinato a incontrarmi con Wakim, se andrò nel luogo chiamato Marachek... e ci andrò di sicuro. Ma, per quanto riguarda la seconda domanda, voglio sapere chi si cela dietro il nome di Wakim. Chi era prima che il Signore Anubis gli desse un altro nome e lo inviasse fuori dalla Casa dei Morti?»

Freydag avvicina la testa al pavimento, agita le interiora davanti a lui, quindi incide un altro pezzo.

«Quanto mi chiedi, Glorioso Horus, non è dato di saperlo. L'oracolo non lo svela...»

«Vecchio rimbambito....!», mormora affannosamente Boltag. «... E lì... così facile... da vedere...»

Horus cerca di leggere nei pensieri dell'aruspice morente e, inseguendoli, i peli gli si rizzano sul collo. Ma nessun nome spaventoso è impresso in quella mente, perché Boltag ormai è morto.

Horus gli chiude gli occhi e freme, perché ciò che stava per essere svelato, gli è sgusciato tra le mani.

Quando abbassa la mano, Freydag si rimette in piedi e sorride bieco sul cadavere del cugino.

«Ciarlatano!», esclama inspirando rumorosamente col naso, e si pulisce le mani sul grembiule.

Una strana ombra animalesca si agita sulla parete.

10.
Braccia di carne, braccia d'acciaio

Zoccoli adamantini percuotono il terreno, si alzano, ricadono, si alzano...

Wakim e il *Generale d'Acciaio* si fronteggiano immobili.

Passa un minuto, poi due, e gli zoccoli dell'animale chiamato Bronze colpiscono il terreno della Fiera di Blis con un rumore di tuono perché, ogni volta che si abbattono, la forza del loro impatto raddoppia.

Si dice che una battaglia di Fuga si decida in realtà proprio in quei primi momenti di tensione, prima che l'iniziale Fase Temporale sia completata, in quei momenti che saranno cancellati dalla faccia del Tempo col sopravvenire della lotta, praticamente senza essere mai esistiti.

Quando Bronze lo colpisce, il suolo si scuote; fiamme blu escono dalle nari dell'animale e bruciano la terra di Blis.

Wakim è coperto di sudore; e il dito del *Generale d'Acciaio,* su cui è infilato l'anello dell'umanità, si contrae.

Passano undici minuti.

Wakim scompare.

Il *Generale d'Acciaio* scompare.

Bronze scende di nuovo, e le tende cadono a terra, gli edifici crollano: sul terreno si aprono crepe.

Trenta secondi fa, Wakim era dietro il *Generale,* e ora è di fronte al *Generale;* quello che sta dietro, arrivato in quell'istante, unisce le mani e le

alza per vibrare un potente colpo sull'elmo di metallo...

... mentre trentacinque secondi fa, il *Generale d'Acciaio* appariva dietro il Wakim di quel momento del Tempo, portando indietro la mano e preparandosi a colpire...

... mentre il Wakim di trenta secondi prima, vedendosi in fuga, nel momento in cui porta il colpo a due mani, è costretto a scomparire e lo fa dieci secondi prima, preparandosi a emulare la sua immagine futura che ha osservato...

... mentre il *Generale* di trentacinque secondi prima del punto di attacco vede se stesso alzare la mano e scompare in un tempo di dodici secondi precedente...

Tutto ciò, perché è necessario guardare avanti nel Tempo per preservare la propria esistenza futura...

... E guardare indietro, per conservare quella passata...

.. Nello stesso tempo, altrove/quando/forse/ora, Bronze si alza e discende, e una probabile città futura trema dalle fondamenta.

... E il Wakim di quaranta secondi prima dal punto di attacco, vedendosi arrivare, si sposta di venti secondi indietro: un minuto di tempo probabile viene dunque oscurato dalla battaglia di Fuga, e pertanto è suscettibile di alterazioni.

... Il *Generale* di quarantasette secondi prima del punto d'attacco indietreggia di quindici secondi per colpire di nuovo, mentre il se stesso di quel momento lo osserva e si sposta indietro di otto...

... Il Wakim di un minuto prima torna indietro di dieci secondi...

Fuga!

Wakim, alle spalle del *Generale d'Acciaio,* che sta attaccando, vede a meno di settanta secondi il *Generale* dietro Wakim, che sta attaccando, mentre entrambi lo vedono e il suo alter-ego vede entrambi.

Tutti e quattro scompaiono, con intervalli di undici, quindici, diciannove, e venticinque secondi.

... E nel frattempo, altrove/quando/forse, Bronze si alza, ricade e provoca diverse scosse sismiche.

Il punto iniziale dello scontro si sposta, mentre il *Generale* davanti al *Generale,* e il Wakim davanti a Wakim, si fronteggiano e fuggono.

Cinque minuti e sette secondi del futuro sono sospesi, mentre dodici *Generali* e nove Wakim si guardano l'un l'altro.

... Cinque minuti e ventun secondi, e diciannove Wakim e quattordici

Generali si fronteggiano immobili in posizione d'attacco.

... Otto minuti e sedici secondi prima del punto d'attacco, centoventitré Wakim e centotrentuno *Generali* si valutano l'un l'altro e decidono sul momento...

... di attaccare *en masse,* in quell'istante di tempo, lasciando i loro precedenti alter-ego a spostarsi in difesa... forse, se questo istante fosse quello sbagliato, a perire, e a far cessare questo scontro, anche. Le cose devono finire in qualche modo.

Basandosi su calcoli veloci come il lampo e sul loro intuito, ognuno ha raggiunto il punto che ritiene il migliore per determinare il futuro e occupare il centro focale. E, quando le armate di Wakim e di *Generali* si scontrano, il suolo comincia a tremare sotto di loro, e la struttura stessa del Tempo protesta per l'uso che ne è stato fatto. Si leva quindi un forte vento, e le cose diventano irreali attorno a loro, vacillando tra l'essere, il divenire e il post-essere. E in qualche altrove Bronze abbatte i suoi zoccoli di diamante sul continente e vomita su di esso vampe di fuoco blu.

Cadaveri dilaniati e insanguinati di Wakim e parti di *Generali* distrutti sono trasportati attraverso i luoghi oscillanti attorno al punto focale delle loro battaglie, e vengono spinti dal vento. Questi sono i morti probabili, perché non ci possono essere più uccisioni nel passato, e il futuro viene rielaborato. Il fuoco della Fuga diviene questo momento di intensità, e i due contendenti si scontrano con una forza che crea forti onde di mutamento attraverso l'universo, che si alzano, decrescono e svaniscono, mentre il Tempo ancora una volta fa ticchettare la storia attorno agli eventi.

Al di là del centro, Bronze scende e, da qualche parte, una città comincia a crollare. Il poeta alza il bastone, ma le sue fiamme verdi non riescono a cancellare le vampate blu che Bronze riversa come una fontana sul mondo. Sono rimaste solo nove città su Blis, ma il Tempo le sta bruciando. Edifici, macchine, cadaveri, bambini, padiglioni, sono portati via dal vento sul terreno della Fiera.

Guarda quei colori. Rosso? Sono le rive del fiume: vi scorre una verde corrente e rocce purpuree volanti. Giallo, grigio e nero: è la città con i tre ponti chiazzati di fango. Ora il mare cremoso ha preso il posto del cielo, e i venti soffiano stridendo come seghe. Gli odori di Blis sono di fumo e carne bruciata. I suoni sono urla tra il clangore di meccanismi distrutti e il ticchettìo a mitraglia, come un tambureggiare di pioggia, di piedi che

corrono, simile alla colpa, nella Notte dell'Uomo Nero che ora giunge in un manto d'incoscienza.

«Basta!», grida Vramin, diventando un fiammeggiante gigante verde nel mezzo del Caos. «Se continuate, finirete col distruggere l'intero pianeta!», urla ancora, e la sua voce scende come tuono, fischi e trombe su di loro.

Ma continuano a lottare, e il Mago prende l'amico Madrak per un braccio e tenta di aprire una Soglia per fuggire da Blis.

«Stanno morendo dei civili!», grida un momento del *Generale.*

Un momento di Wakim ride.

«Che differenza può fare un'uniforme, nella Casa dei Morti?»

Una grande porta verde appare, profilata nel nulla; assume sempre più consistenza, quindi comincia ad aprirsi.

Vramin rimpicciolisce. Quando la porta è completamente spalancata, lui e Madrak vengono trascinati verso di essa, come le onde corrono e si innalzano sull'oceano battuto dal vento.

Le armate di Wakim e del *Generale* sono sollevate dalle onde del Caos e spinte dai venti del Mutamento, finché anche loro giungono alla verde apertura che ora si staglia immensa come un luminoso centro calamita/turbo/vortice. Sempre lottando, scivolano verso di essa e, uno alla volta, l'attraversano e scompaiono.

Bronze comincia a muoversi molto lentamente mentre la porta si sta richiudendo, ma in qualche modo riesce ad attraversarla prima che il Caos risucchi lo spazio che occupava.

Il rombo e il movimento cessano, e l'intero mondo di Blis sembra tirare un respiro nel momento della sospensione della sua condanna. Molte cose sono state distrutte e molte persone sono morte o stanno morendo in quel momento, che avrebbe potuto essere quello di trentatré secondi prima che Wakim e il *Generale* cominciassero a fuggire, e che ora non comincerà più sul terreno coperto di rottami, con le sue fenditure e i crateri esalanti vapori.

Fra le arcate cadute, le torri crollate e i palazzi distrutti, la salvezza combatte con la spada di fiamma sguainata. Le febbri del giorno avanzano dalle Case della Forza, mentre da qualche parte un cane sta abbaiando.

11.
L'ira della Strega Scarlatta

Megra di Kalgan fugge, accecata, tra le ombre della folla. Mentre avanza, da molte gole si levano nuove urla. Un gelido vento selvaggio comincia a soffiare tra i colori e le ombre della Fiera. Guardando in alto, in mezzo alle tende e ai pennoni agitati dal vento, i suoi occhi sono attirati da una forma alla cui vista le sue gambe vacillano.

È il *Generale d'Acciaio* che cavalca in groppa a Bronze. Scende piano, sempre più piano. Megra ha letto di lui, ne ha sentito parlare, perché il *Generale* vive negli scritti e nelle leggende di tutte le nazioni e di tutti i popoli.

Dietro di lei una tenda avvampa di verdi fiamme. Ora, mentre guarda, una fiammata verde attraversa l'aria, poi si alza ondeggiando e brucia.

Bronze, il gigantesco animale, rallenta la corsa a ogni passo e scende sul padiglione distrutto dove Megra ha lasciato Wakim e Madrak il Prete-Guerriero intenti al loro duello. Megra si volta in quella direzione, ma la sua bassa statura, tra la folla, le impedisce di vedere aldilà delle pareti di carne umana che la circondano.

Poi perde di vista anche il *Generale d'Acciaio,* e continua a farsi strada tra la calca verso l'ultima tenda raggiunta dalla morte.

Chiama in soccorso tutta la sua forza per aprirsi un varco; si muove, simile a un nuotatore che respira in modo cadenzato, in mezzo a corpi enormi con tante membra, macchine con volti e piume, donne con luci che brillano dentro il petto, uomini con speroni alle giunture, schiere di individui dall'aspetto normale appartenenti alle sei razze, una donna il cui torace blu emette delle note di violino che assurgono a un frenetico crescendo e gli lacerano le orecchie, passa accanto a un uomo che trasporta il proprio cuore entro un cofanetto attaccato al fianco; urta contro una creatura simile a un ombrello privo della tela, che la circonda con uno dei suoi tentacoli; fende una schiera di verdi nani coperti di foruncoli, svolta in un viale tra le tende, attraversa uno spiazzo dove il terreno è stato pressato a forza e coperto con paglia e segatura; cammina fra gli altri due padiglioni, mentre la luce comincia ad attenuarsi progressivamente attorno a lei, e colpisce un piccolo essere volante che le gira intorno alla testa.

Poi si gira e vede qualcosa che non aveva mai visto.

Un carro rosso, fermo, dalle sbarre vuote, confuso ancora dalla polvere del cielo. Le sue ruote hanno tracciato profondi solchi nel terreno per circa tre metri. Dietro, non si vedono altri segni.

Sul carro si staglia la figura ammantata e velata di una donna di alta statura. Una ciocca dei suoi capelli fuoriesce dal velo e il suo colore è come quello del sangue. La sua mano destra, rossa quasi come le unghie, stringe le redini appese davanti al carro. L'essere volante che Megra aveva colpito si è ora posato sulla spalla della donna, le ali membranose ripiegate ed invisibili, mentre la coda priva di peli fluttua nell'aria.

«Megra di Kalgan», dice una voce che la colpisce come un guanto ingioiellato, «sei giunta da me come volevo», e i vapori che si levano dal carro turbinano attorno alla donna scarlatta.

Megra trema, come se il gelo nero che si espande tra le stelle le toccasse il cuore.

«Chi sei?», chiede.

«Il mio nome è Iside, Madre della Polvere.»

«Perché mi cercavi? Io non ti conosco, Signora... salvo quanto so dalle leggende.»

Iside ride, e Megra si afferra all'intelaiatura di metallo che sostiene un padiglione alla sua destra.

«Ti assicuro, piccola, che avrei voglia di farti qualcosa di orribile.»

«Perché, Signora? Io non ti ho fatto nulla.»

«Forse, o forse no. Posso sbagliarmi, ma non credo. Lo saprò fra breve, comunque. Dobbiamo aspettare.»

«Che cosa?»

«L'esito del combattimento, che credo stia per finire»

«Anche se la tua compagnia mi è gradita, non desidero aspettare qui, per nessun motivo. Dovrai scusarmi. Ho da portare a termine un'opera di...»

«... Misericordia! Lo so...» la Signora Scarlatta ride ancora, e Megra afferra più saldamente il sostegno metallico a cui si era appoggiata, strappandolo dalla tenda che oscilla e scricchiola alla sua destra.

La risata di Iside muore nell'aria.

«Ragazzina impertinente! Oseresti levare il braccio contro di me?»

«Se sarà necessario; ma dubito che lo sia, Signora.»

«Che tu sia trasformata in una fredda statua, lì dove sei!» e, mentre parla, la Strega Scarlatta tocca il pendente di rubini che porta al collo, facendone scaturire un raggio di luce che cade su Megra.

Lottando contro la crescente paralisi che l'assale, Megra scaglia la sbarra di metallo contro Iside. La sbarra rotea come la lama di una sega, e si abbatte sul carro.

Iside lascia le redini, alza il braccio stringendo il pendaglio da cui ora scaturiscono nuovi raggi che cadono sulla sbarra roteante facendola brillare per un istante come una meteora, e poi scomparire. Un mucchio di cenere cade sul terreno indurito dal calore nella zona dove si è verificata la combustione.

Megra, che nel frattempo è stata liberata dalla gelida morsa che la stringeva, balza verso il carro e lo colpisce con una spallata scaraventando Iside al suolo. Il familiare si nasconde farfugliando dietro una ruota.

Megra si sposta di lato, pronta a colpire la Strega col taglio della mano, ma ha un attimo di esitazione. Il velo caduto le rivela un viso a forma di cuore, rosso e splendente di vita; occhi grandi e scuri, ciglia alte fino alla fronte che si muovono come ali di farfalle cremisi, e denti rosa aperti in un sorriso uguale a quello che a volte si può vedere fissando lo sguardo sulle fiamme.

L'oscurità si fa più profonda, il vento soffia più forte, poi il suolo è scosso, come per un colpo lontano.

La luce del pendaglio sfiora nuovamente Megra; Iside cerca di alzarsi, ma cade sulle ginocchia e si acciglia rabbuiandosi in volto.

«Oh, bambina, quale triste destino ti attende!», dice la Strega, e Megra, ricordando le antiche leggende, invoca non soltanto uno degli Dèi riconosciuti dalla religione ufficiale, ma anche colui che cadde molto tempo prima, e mormora: «Osiride, Signore della Vita, proteggimi dall'ira della Tua consorte! Se non vorrai darmi ascolto, io indirizzerò la mia preghiera al Dio Oscuro, Seth, amato e insieme temuto dalla tua Sposa. Salvami!», e la voce le muore in gola.

Iside, levatasi, la guarda, mentre il suolo è scosso da terribili colpi, e il mezzogiorno è diventato il crepuscolo nei cieli e sulla terra. Si scorge un chiarore blu che nasce in lontananza, e da qualche parte giunge il terribile suono di due armate che si scontrano. Si odono grida, gemiti, suoni laceranti. L'orizzonte si inclina in distanza, come se il mondo oscillasse, colpito da onde di fuoco e di fiamme.

«Potresti credere che questa sia la tua liberazione», grida Iside, «una risposta alle tue invocazioni blasfeme! Ma ti sbagli! Ora so che non ti devo uccidere, ma ti farò qualcosa di molto più spaventoso. Ti farò un dono in cui c'è tutta l'umana saggezza e tutta l'umana vergogna. Adesso ho capito che cos'ero venuta a cercare su Blis! E devo ottenere la mia vendetta! Seguimi sul carro! Presto! Questo mondo potrebbe presto cessare

d'esistere, visto che il *Generale* non riesce a sconfiggere il tuo amante! Dannazione a lui!»

Rigidamente, lentamente, i muscoli di Megra obbediscono all'ordine, e la conducono sul carro. La Strega Scarlatta sale accanto a lei, sistemandosi il velo. In lontananza, un gigante verde urla nel vento parole inudibili. Guizzanti frammenti ruotano in un immenso vortice che si sposta sulla superficie del mondo. Tutto è indistinto, sembra raddoppiarsi, triplicarsi; alcune immagini s'infrangono, altre restano intatte. Crepe e voragini compaiono nel terreno. Lontano, una città sta crollando. Il piccolo familiare si nasconde sotto il mantello della Strega, con un pigolìo sulle labbra. Il crepuscolo ora s'infrange, e la notte scende come un tuono, mentre i colori si mescolano negli oscuri luoghi dove i colori non dovrebbero esistere. Iside solleva le redini, e rosse fiamme sgorgano dal carro senza bruciare nulla, ma lo avvolgono come nel cuore di un rubino o nell'uovo della fenice; senza alcuna sensazione di moto, o rumore di spostamento, né alcun altro suono, il mondo chiamato Blis, con le sue pene e le sue sventure, con la sua salvezza, rimane lontano alle loro spalle, simile all'imboccatura luminosa di un pozzo verso il quale stanno precipitando, mentre le stelle vorticano come pula dietro di loro.

12.
La Cosa Che Urla Nella Notte

"Nei giorni in cui regnai
come Signore della Vita e della Morte,
- dice il Principe dei Mille Anni, -
in quei giorni, su richiesta dell'Uomo,
collocai i Mondi di Mezzo nel mare della forza,
mobile, vorticoso,
che controlla con i mutamenti delle Maree
la nascita,
la crescita,
la morte,
e condiziona le loro esistenze;

poi affidai tutto questo

al controllo degli Angeli.
Le loro Stazioni segnavano i confini dei Mondi di Mezzo, e
le loro mani governavano le Correnti.
E per molte ere governammo così,
sorvegliando la vita,
moderando la morte,
promuovendo la crescita,
estendendo
le rive di quel grande, immenso mare,
mentre, via via sempre più numerosi, i Mondi Esterni
venivano bagnati dal suo avanzare,
spruzzati dalla schiuma della creazione.

Poi, un giorno, dal vasto abisso di uno di quei mondi, aspro,
sello a vedersi,
sebbene morto, sterile, e
non toccato dalla vita,
destai qualcosa che dormiva,
col bacio della marea che cavalcavo.

Ed ebbi paura di quella cosa che si risvegliò,
balzò fuori, e
mi attaccò...
scaturendo dalle viscere della terra...
Cercò di distruggermi, quella
cosa che aveva divorato la vita del pianeta, dopo
aver dormito per lungo tempo entro di esso, per poi
risorgere affamata e tremenda a cercare nutrimento.

Divorando le Correnti della Vita,
acquistò potenza.
E quindi si rivolse contro te, mia sposa,
e io non posso restituirti il corpo,
sebbene sia riuscito a salvarne l'afflato vitale.

Essa bevve, come un uomo il vino,
la Vita;

e ogni arma del mio arsenale
fu scaricata contro di lei,
ma quella non morì,
non fu restituita al suo sonno.
Anzi, cercò di fuggire.

La contenni.
Sviando il potere delle mie Stazioni,
eressi un campo,
un campo di neutre energie imprigionando l'intero mondo.

Era capace di attraversare i luoghi della Vita, di devastare un intero mondo, doveva essere distrutta.

Tentai, fallii...
molti tentarono, molti fallirono...
durante il mezzo secolo
in cui la tenni prigioniera
su quel mondo senza nome.

Poi i Mondi di Mezzo furono sconvolti dal Caos,
per mancanza del mio controllo
sulla vita, la morte, la crescita.
Grande fu il mio dolore.
Furono costruite nuove Stazioni, ma troppo lentamente.

Fui io a stendere un'altra volta il campo,
ma non potevo liberare il *Senzanome.*
Non avevo il potere
di trattenere prigioniera la mia ombra
e insieme attendere ai Mondi della Vita.
Fra i miei Angeli
si sparse la gramigna del dissenso.
Rapidamente la falciai...
il prezzo fu la lealtà di alcuni di loro,
come seppi più tardi.

Tu, mia Nephytha,
non fosti d'accordo quando mio padre,
rischiando la collera dell'Angelo Osiride,
tornò dai confini dei Mondi di Mezzo,
per sopportare quell'estrema prova d'amore
che è la distruzione.

Tu non approvasti,
perché mio padre Seth,
il più potente guerriero mai vissuto,
era anche nostro figlio in quei giorni lontani;
nostro figlio, in quei giorni su Marachek,
dopo che io ebbi spezzato la barriera temporale,
per vivere di nuovo attraverso il tempo,
con la saggezza che è il Passato.

Non sapevo che, mentre il tempo ritornava indietro,
sarei divenuto il padre di colui che era stato mio padre,
Seth dagli occhi simili a soli,
Colui Che Brandisce La Luce Delle Stelle,
Che Indossa Il Guanto Del Potere,
Che Scavalca Con Un Passo Le Montagne.

Tu non approvasti,
ma non ti opponesti alla battaglia, e Seth si cinse i fianchi per la lotta.

Seth non era stato mai sconfitto.
Nulla esisteva ch'egli non cercasse di vincere
Sapeva che il *Generale d'Acciaio* era stato distrutto
dal *Senzanome,* e i suoi pezzi dispersi.
Ma non aveva paura.

Levando la mano destra,
calzò su di essa il *Guanto del Potere,*
che istantaneamente
gli coprì il corpo,
così che solo il bagliore dei suoi occhi restò visibile.

Si mise ai piedi
i calzari
che gli permettevano
di camminare nell'aria e sull'acqua.
Poi, con una nera cintura,
si assicurò al fianco la fondina del *Raggio Stellare,*
la sua arma finale,
forgiata nelle fucine delle cieche Norne,
che lui solo sapeva trattare.
No, non aveva paura.

Poi fu pronto a lasciare la mia fortezza,
Per scendere sul mondo,
dove il *Senzanome* strisciava,
si espandeva,
si contorceva,
furioso e affamato.
Poi l'altro suo figlio, mio fratello Tifone,
l'ombra oscura dell'Abisso,
apparve,
e lo pregò per andare al suo posto.

Ma Seth rifiutò,
disserrò l'apertura,
si lanciò nelle tenebre, e
scese verso la superficie del mondo.

Per trecento ore fu lotta,
più di due settimane secondo il Computo Antico,
prima che il *Senzanome* cominciasse a indebolirsi.
Seth lanciò il suo attacco,
colpì la *Cosa,* quindi
preparò il colpo mortale.

L'aveva combattuta sulle acque degli oceani sotto gli oceani, l'aveva combattuta e inseguita sulla terraferma, nel gelido golfo dell'aria, e sulla

cima delle montagne.
L'aveva ricacciata attraverso l'intero globo, aspettando l'occasione per sferrare il colpo finale.

La violenza del loro conflitto distrusse due continenti, fece ribollire gli oceani, riempì l'aria di nubi.

Rocce spaccate e liquefatte,
il cielo lacerato da scoppi ultrasonici,
simili a invisibili gioielli di nebbia,
vapore.

Trattenni Tifone una dozzina di volte,
voleva andare in suo aiuto.
Poi, mentre il *Senzanome* si torceva
a un'altezza di tre miglia,
simile a un cobra di fumo,
e Seth prendeva posizione,
un piede sull'acqua
e uno sulla terraferma,
quel maledetto Maestro d'Inganni,
l'Angelo della Casa della Vita,
Osiride,
portò a termine il suo tradimento mortale.

Quando Seth gli aveva portato via la sposa, Iside,
che generò dalla nuova unione me e Tifone,
Osiride aveva giurato di distruggerlo.
Spalleggiato da Anubis,
Osiride manomise una parte del campo
in maniera tale da liberare le energie solari,
portando i soli al limite di stabilità.
Mi resi conto del pericolo prima che colpisse.
Seth non se ne avvide.

Mai, prima di allora,
un colpo diretto contro un pianeta,

distrusse quel mondo.
Io riuscii a scappare,
spostandomi in un luogo ad anni luce di distanza.
Tifone cercò di fuggire
negli spazi, oltre quelli nei quali si era stabilito.
Non ci riuscì.

Non ho più rivisto mio fratello. Né te, dolce Nephytha!
Mi costa un padre ch'era anche mio figlio,
un fratello,
il corpo di mia moglie; e
non ho ancora distrutto il *Senzanome.*

In qualche modo,
quella creatura sopravvisse all'abbattersi
del *Martello Che Schianta I Soli.*
Stordita,
la ritrovai più tardi vagante
fra le rovine del mondo,
simile a una piccola nebulosa
con un cuore di fiamma pulsante.

Le eressi attorno una ragnatela di forze,
e, indebolita, quella
crollò su se stessa.
La trasportai poi in un luogo segreto al di là dei Mondi della Vita,
dov'è ancora imprigionata
in una stanza che non ha porte né finestre.

Spesso ho tentato di distruggerla,
ma non so quello che Seth aveva capito
di dover fare per distruggerla con il suo Raggio.
Lei è ancora viva, e continua a urlare;

se mai fosse libera,
potrebbe distruggere la Vita
su tutti i Mondi di Mezzo.

È questo il motivo per cui
non mi sono mai opposto all'usurpazione
che seguì a quell'attacco,
e perché ancora non posso farlo.
Devo continuare a fare il guardiano,
finché l'Avversario della Vita non sarà distrutto.

E non potevo prevedere quel che seguì:
gli Angeli di molte delle mie Stazioni,
si divisero in fazioni durante la mia assenza,
e combatterono l'uno contro l'altro,
lottando per la supremazia.

La Guerra delle Stazioni durò forse trent'anni.
Osiride e Anubis alla fine raccolsero ciò che rimase.
Le altre Stazioni non esistono più.

Ora quei due governano grazie alle grandi *Maree del Potere,*
e affliggono i Mondi di Mezzo
con carestie, guerre, flagelli,
per mantenere quell'equilibrio
che si otteneva molto più prontamente con la graduale,
pacifica azione di molte, molte Stazioni.

Ma non possono fare altrimenti.
Essi temono una pluralità nella Forza
Non vogliono condividere quella che hanno conseguito.
Non riescono a coordinarla fra loro.
Così, devo prima distruggere il *Senzanome,*
e, quando ci sarò riuscito,
rivolgerò le mie energie
per distruggere gli Angeli
delle due Case che ancora esistono.

Non dovrebbe essere difficile,
sebbene abbia bisogno di nuove forze.
Nel frattempo,

sarebbe disastroso abbattere
coloro che detengono il più prezioso dei beni,
quando c'è bisogno che qualcuno governi le *Correnti.*

E, quando tutto sarà compiuto,
userò il potere di queste Stazioni
per restituirti il corpo, mia Nephytha...

Nephytha piange dinanzi al mare e dice: «Non accadrà mai!», e il Principe dei Mille Anni si alza e solleva le braccia.

In una nube sospesa su di lui si delinea l'immagine di una donna. Il sudore gli imperla la fronte, mentre la figura si fa più distinta. Lui fa un passo nel tentativo di stringerla a sé, ma le sue braccia di chiudono, stringono soltanto nebbia, e il suo nome, il nome «Thoth», suona come un singhiozzo alle sue orecchie.

È solo in riva al mare sotto il mare, e le luci nel cielo sono ventri di pesci che digeriscono cibo di pesci.

I suoi occhi si riempiono di lacrime, e impreca, perché sa che fra i suoi poteri c'è quello di mettere fine alla propria esistenza. Invoca il suo nome, ma non gli giunge risposta né eco.

Sa che il *Senzanome* dovrà morire.

Scaglia una pietra nell'oceano, e la pietra non gli ritorna.

Incrociando le braccia, scompare; le sue impronte si cancellano dalla sabbia.

Uccelli marini stridono nell'aria umida e un gigantesco rettile innalza la sua testa verde dieci metri fuori dalle onde, il lungo collo oscillante, poi risprofonda negli abissi, a pochi metri da dove era emerso.

13.
La Fortezza

Guarda la Fortezza di Marachek, nel centro dei Mondi di Mezzo...

Morte! Morte! Morte! Il suo colore è quello della polvere.

Questo è il luogo dove il *Principe Che Un Tempo Fu Dio* viene spesso a contemplare molte cose.

Non ci sono oceani su Marachek. Solo poche pozze gorgoglianti, calde e

salmastre, dalle quali sale un fetore di pelo di cane bagnato. Il suo sole è una piccola stella rossastra, troppo rispettabile, o forse troppo pigra, per trasformarsi in Nova e svanire in una fiammata di gloria.

Emette una luce stanca che crea profonde ombre bluastre proiettate da rocce grottesche su quell'enorme spiaggia di colore grigio e arancione che è Marachek battuta dai venti; le stelle si possono scorgere, deboli, anche a mezzogiorno, ma a sera acquistano l'intensità di brillanti lampade ad acetilene accese sopra le pianure ventose.

Una gran parte di Marachek è piatta, sebbene le pianure cambino aspetto due volte al giorno quando i venti creano grossi cumuli e li disfano macinando grani di sabbia sempre più piccoli... Così la polvere del mattino e le tenebre si fondono durante la giornata in una foschia giallastra che rende ancora più incerta la visione che si ha del cielo da Marachek...

Infine livellano ogni cosa depositandovisi. Le montagne sono livellate, le rocce scolpite e riscolpite, ogni cosa perpetuamente sepolta e riesumata: questa è la superficie di Marachek, che un tempo fu scenario di gloria, potere, pompa e fasti, il cui stesso attuale squallora sembra piangere per tale conclusione.

Ma esiste ancora una costruzione su Marachek, nel Centro dei Mondi di Mezzo, che testimonia l'autenticità della leggenda secondo la quale la Fortezza durerà tanto quanto lo stesso mondo, anche se le sabbie la copriranno e scopriranno moltissime volte prima del giorno della dissoluzione finale o del gelo totale.

La Fortezza... così antica che nessuno può dire con sicurezza quando sia stata costruita... la Fortezza, forse la città più antica dell'universo, distrutta e ricostruita sulle sue fondamenta, più e più volte, forse sin dall'immaginario inizio di quella illusione chiamata Tempo... la Fortezza, che con la sua stessa struttura dimostra che alcune cose *possono* durare, e che avversità e vicissitudini non contano.

Di essa Vramin ha scritto, nel *Fossile Altero:* «... La suggestione della decadenza non ha mai sfiorato i tuoi portali, perché il destino è cieco e imprevedibile».

La Fortezza di Marachek-Karnak, la città-archetipo, è ora abitata da piccoli esseri guizzanti, insetti e rettili, che si cibano gli uni degli altri, e uno di essi (un rospo), in questo momento del Tempo, si trova all'interno di una coppa rovesciata sopra un antico tavolo nella più alta torre di Marachek (quella rivolta a Nord-Est) mentre il sole malato si alza sopra la

polvere e le tenebre, e la luce delle stelle decresce.

Questa è Marachek.

Vramin e Madrak vi giungono, attraverso il passaggio apertosi su Blis, e poggiano il loro carico sull'antico tavolo ricavato da un solo blocco di una sostanza rosea e soprannaturale che il Tempo non riesce a distruggere.

Questo è il luogo in cui i fantasmi di Seth e dei mostri che lui combatte infuriano attraverso quelle vestigia di marmo che costituiscono la distrutta e più volte ricostruita Marachek, la più antica delle città, per l'eternità.

Vramin sostituisce il braccio sinistro e il piede destro del *Generale;* gli gira la testa ruotandola in avanti, poi ripara il collo per rimettere in posizione la testa.

«Cos'è capitato all'altro?», s'informa.

Madrak abbassa la palpebra destra di Wakim e gli lascia il polso.

«Uno *shock,* penso. È mai successo che qualcuno sia stato portato via nel mezzo di un Combattimento di Fuga, prima d'ora?».

«No, a quanto ne so. Abbiamo senza dubbio scoperto una nuova sindrome, potremmo chiamarla *"stress da Fuga"* oppure *"shock temporale".* Leggeremo i nostri nomi nei libri di testo.»

«Che cosa ne facciamo di loro? Sei in grado di farli rivivere?»

«Sicuro! Ma poi ricomincerebbero da capo, e probabilmente andrebbero avanti fino a distruggere anche questo mondo.»

«Non c'è molto da distruggere, qui. Forse potremmo vendere dei biglietti e poi lasciarli liberi. Potremmo ricavarne un bel *penny!*»

«Oh, cinico venditore di indulgenze! Ci voleva proprio un uomo del clero per concepire un simile progetto!»

«Non è così! L'ho imparato su Blis, se ben ricordi.»

«È vero... è lì che l'asso nella manica della vita è diventato il fatto che essa qualche volta ha termine. In questo caso, tuttavia, riterrei più saggio mandarli su mondi diversi e lasciare che si arrangino.»

«Allora, perché li hai portati su Marachek?»

«Non sono stato io! Sono stati risucchiati attraverso il passaggio, quando l'ho aperto. Mi sono diretto qui perché il Centro è sempre il luogo più facile da raggiungere.»

«Allora urge qualche suggerimento sulla linea d'azione da intraprendere.»

«Fermiamoci qui per un po'. Baderò io a questi due. Potremmo anche aprirci un altro passaggio, e abbandonarli qui.»

«Sarebbe contro i miei principi etici, fratello.»

«Non parlarmi di etica, tu, inumano umanista! Difensore di qualsiasi menzogna esistenziale che l'uomo abbia inventato! Sei un santo cacciatore di ambulanze!»

«Sarà, ma non posso lasciare morire un uomo.»

«Va bene... Ehi! C'è già stato qualcuno qui prima di noi... ha soffocato un rospo!»

Madrak posa lo sguardo sulla coppa.

«Ho sentito raccontare che possono sopravvivere anche per secoli in piccole cripte prive d'aria. Per quanto tempo, mi chiedo, è rimasto così? Se soltanto fosse vivo e potesse parlare! Pensa alle glorie di cui forse è stato testimone.»

«Non dimenticare, Madrak, che sono io il poeta, e quindi lascia gentilmente tali congetture a chi è in grado di esprimerle meglio. Io...»

Vramin si avvicina alla finestra, e: «Amico», dice. «Ora potremmo lasciarli senza scrupoli di coscienza».

Sopra i bastioni, simile a una statua rampante, Bronze lancia un nitrito simile fischio della sirena di una nave, solleva quindi tre zampe e le fa ricadere. Esala raggi laser sul giorno morente e la sua fila di occhi si apre e si chiude.

Qualcosa si sta avvicinando, qualcosa ancora di indistinto, in mezzo alla polvere e alla notte.

«Allora, lo facciamo?»

«No.»

«Condivido la tua opinione.»

Concordi, attendono.

14.
Sexcomp

Tutti sanno che certe macchine fanno l'amore, anche senza aver letto gli scritti metafisici di San Giacomo il Meccanofilo, che considera l'uomo l'organo sessuale della macchina che lo ha creato, e la cui esistenza è necessaria per perpetuare il meccanismo producendo macchine generazione dopo generazione. Tutte le modalità di evoluzione meccanica passano per l'uomo: finché non avrà ottemperato al suo compito,

conseguirà il massimo della perfezione, e potrà arrivare alla Grande Castrazione.

San Giacomo, naturalmente, è un eretico. Com'è stato dimostrato in troppe occasioni per poterle citare tutte, le macchine hanno bisogno di un sesso. Ora che l'uomo e la macchina sono soggetti a frequenti interscambi di componenti e dell'intero sistema, è possibile per un essere completo partire da qualsiasi punto dello spettro meccanico-umano e ripercorrerne l'intero spettro.

L'uomo, organo presuntuoso, ha dunque raggiunto l'apoteosi o l'unione con la Testa Metallica attraverso il sacrificio e la redenzione. L'ingegnosità ha avuto molta importanza in tutto ciò, ma l'ingegnosità è naturalmente una forma di ispirazione meccanica. Si può non parlare più della Grande Castrazione, e non prendere più in considerazione il separare la macchina dalla sua creatura. L'uomo è nel mondo per rimanerci, come parte del *Grande Disegno.*

Tutti sanno che le macchine fanno l'amore. Beninteso, non nel senso di quelle donne e quegli uomini che, per denaro, affittano i loro corpi per un anno o due a una delle Compagnie del ramo, per essere collegati alle macchine, nutriti per endovena, e mantenuti in forma con esercizi isometrici, mentre la loro coscienza viene oscurata (o staccata, che dir si voglia), per subire trapianti nel cervello che stimolano i movimenti appropriati per un periodo che non deve superare i quindici minuti, sui giacigli dei più grandi club del piacere (e sempre più in voga anche nelle case private, come lo sono le unità a poco prezzo poste agli angoli delle strade) per passatempo e divertimento dei soci. No. Le macchine fanno l'amore per mezzo dell'uomo, ma ci sono stati molti trasferimenti di funzione, ed esse di solito lo fanno spiritualmente.

Considerate l'eccezionale fenomeno già realizzato: il Pleasure-Comp, il Computer del Piacere che svolge le funzioni di un oracolo, è in grado di rispondere a un enorme numero di domande, e lo fa solo per il tempo durante il quale chi fa le domande riesce a stimolarlo convenientemente.

Quanti di voi sono entrati nel centro di programmazione per far luce su importanti problemi e per risolverli, e hanno scoperto che il tempo passa troppo rapidamente! Proprio così! Simile a un centauro alla rovescia, vale a dire umano dalla vita in giù, il computer sessuato rappresenta il meglio dei due mondi, e la loro fusione in uno solo. Una storia d'amore si svolge su questo sfondo, quando un uomo entra nella *Stanza delle Domande* per

chiedere della sua amata e delle sue azioni alla *Cara Macchina.* Accade ovunque, sempre, e non c'è niente altro che sia così delicato. Lo si vedrà più avanti.

15.
In missione

Horus è giunto a destinazione e, quando vede Bronze sopra le mura, si ferma e dice:

«Aprite questa maledetta porta o la butterò giù!».

Al che Vramin lancia la sua risposta al di là dei bastioni, dicendo:

«Dal momento che non l'ho chiusa io, non sarò io ad aprirla. Entra da solo o mangia la polvere.»

Allora Horus butta giù la porta con un calcio, meravigliando un poco Madrak, quindi sale le scale a chiocciola che portano alla torre più alta. Entrando nella stanza, fissa il poeta e il Prete-Guerriero con una certa malevolenza, e chiede: «Chi di voi due si è rifiutato di farmi entrare?».

Entrambi fanno un passo avanti.

«Coppia di sciocchi! Sappiate che io sono il Dio Horus, appena giunto dalla Casa della Vita!»

«Perdonaci se non ci mostriamo impressionati quanto dovremmo, Dio Horus», dice Madrak, «ma nessuno ci ha fatto entrare: siamo entrati da soli.»

«Quali sono i vostri nomi, voi che siete già morti?»

«Io sono Vramin, al tuo servizio, più o meno.»

«... E io, Madrak.»

«Ah! Ho sentito parlare di voi due. Perché siete qui, e cosa sono quelle carcasse sul tavolo?»

«Siamo qui, Signore, perché non siamo altrove», risponde Vramin, «e sul tavolo ci sono due uomini e un rospo... ognuno dei quali, oserei dire, è meglio di te.»

«I guai si possono trovare facilmente, ma il prezzo potrebbe essere maggiore di quanto tu possa pagare», dice Horus.

«Che cosa, se posso chiedertelo, ha portato il Dio della Vendetta in questo luogo squallido?», chiede Vramin.

«Il motivo è la vendetta, naturalmente. Qualcuno di voi, vagabondi, ha

visto di recente il Principe dei Mille Anni?»

«Onestamente, devo negarlo.»

«Anch'io.»

«Sono venuto a cercarlo.»

«E perché qui?»

«Un Oracolo l'ha vaticinato come un luogo idoneo. E dato che non ho voglia di combattere con degli Eroi, giacché vi conosco come tali, penso che mi dobbiate delle scuse per il modo in cui mi avete accolto.»

«Giusto», dice Madrak, «ma sappi che le nostre ferite derivano da un recente combattimento, e che abbiamo trascorso le ultime ore tra l'ira e la furia. Un sorso di buon vino rosso potrà forse trasmetterti i nostri sentimenti... giungendo da quello che, senza dubbio, è l'unico fiasco pieno del suddetto liquido su questo mondo?»

«Sarà sufficiente, se è di prima qualità.»

«Aspetta un momento, allora.»

Madrak tira fuori la sua fiasca di vino, ne beve un sorso per dimostrare che non è avvelenato, poi gira lo sguardo per la stanza.

«Ecco un recipiente adatto, Signore», dice, e solleva una coppa che si trova capovolta sul tavolo; quindi, dopo averla spolverata con una pezzuola pulita, la riempie e la offre al Dio.

«Grazie, Prete-Guerriero. L'accetto nello spirito con cui è stata offerta. Qual è stato il combattimento che vi ha sconvolti al punto da farvi dimenticare le buone maniere?»

«È stato, o Horus Dalle Nere Pupille, il duello di Blis, combattuto tra il *Generale d'Acciaio* e l'umano chiamato Wakim il Vagabondo.»

«Il *Generale d'Acciaio?* Impossibile! È morto da secoli. L'ho ucciso io stesso!»

«Molti lo hanno ucciso, ma nessuno lo ha vinto!»

«Quel mucchio di rottami sul tavolo? Può veramente essere lui il Principe dei Ribelli, colui che un tempo mi affrontò come un Dio?»

«Prima ancora di quanto tu possa ricordare, Horus, lui era già potente», dice Vramin, «e, quando gli uomini avranno dimenticato Horus, esisterà ancora un *Generale d'Acciaio.* Non ha importanza per che cosa combatta. Vinca o perda, incarna lo spirito della ribellione, che non morirà mai.»

«Queste tue parole non mi piacciono», dice Horus. «Sicuramente, se si raccogliessero tutte le sue parti, si distruggessero una per una, e si disseminassero per l'intero universo, allora cesserebbe d'esistere.»

«È già stato fatto. Ma, attraverso i secoli, i suoi seguaci l'hanno raccolto e hanno montato nuovamente tutto l'insieme. Quest'uomo, questo Wakim, simile al quale non avevo mai visto nessuno», dice Vramin, «aveva espresso un identico proposito prima della Battaglia Temporale che ha distrutto un mondo. L'unica cosa che li trattiene dal gettare nello squallore, scusa la povera scelta di parole, anche questo mondo chiamato Marachek, è il fatto che non lascerò che si riprendano da uno *shock* temporale.»

«Wakim? Costui è il Wakim... che semina morti?... Sì. Ci credo, avendolo sotto gli occhi. Avete qualche idea di chi sia realmente? Simili campioni non scaturiscono dal nulla.»

«Non so niente di lui, tranne che è un lottatore eccezionale e un Maestro di Fuga, e che è giunto a Blis nei giorni precedenti il momento in cui le nere Maree lo spazzarono... e forse ne ha sollecitato l'arrivo.»

«È tutto ciò che sai di lui?»

«Tutto.»

«E tu, possente Madrak?»

«... Ne so quanto lui.»

«E se lo svegliassimo per interrogarlo?»

Vramin brandisce il suo *Bastone.*

«Toccalo, e dovrai vedertela con me. È un individuo troppo pericoloso, e noi siamo venuti qui per riposare.»

Horus posa una mano sulla spalla di Wakim e lo scuote leggermente. Wakim geme.

«Sappi che il *Bastone della Vita* è anche una lancia di morte!», grida Vramin, e, con un rapido movimento, trafigge il rospo che si trova vicinissimo alla mano sinistra di Horus.

Prima che Horus gli si possa rivoltare contro, c'è un improvviso spostamento d'aria verso l'esterno, mentre il rospo esplode trasformandosi in una figura che troneggia in mezzo al tavolo.

I suoi lunghi capelli dorati sono portati alti sulla testa, e le labbra sottili si aprono in un sorriso mentre i verdi occhi si posano sul tavolo ai suoi piedi.

Il *Principe Che Era Stato Un Rospo* si tocca una macchia rossa sulla spalla, e dice a Vramin: «Non sapevi ch'è stato scritto "Sii buono con gli uccelli e gli animali"?».

«Kipling», dice Vramin, sorridendo. «È il *Corano.*»

«Miscredente cambiaforma», dice Horus, «sei tu quello che cerco?

Quello che molti chiamano il Principe?»

«Ammetto di fregiarmi di questo titolo. Sappi che hai disturbato le mie meditazioni.»

«Preparati a morire», dice Horus, estraendo una freccia - la sua unica arma - dalla cintura, e spezzandone la punta.

«Pensi che non conosca il tuo potere, fratello?», sorride il Principe, mentre Horus sistema la punta della freccia fra il pollice e l'indice. «Fratello, tu ritieni che non sappia che puoi aggiungere il potere della tua mente alla massa e alla velocità di qualsiasi oggetto, aumentandole di mille volte?»

In prossimità della mano di Horus si forma una macchia confusa e un suono violento pervade la stanza, mentre il Principe è ora improvvisamente a un metro sulla sinistra di dove si trovava prima, e la punta della freccia perfora una parete metallica di venti centimetri di spessore, proseguendo in quello che ora è un polveroso e ventilato mattino. Poi il Principe riprende a parlare.

«...E tu non sai, fratello, che io mi posso facilmente spostare nello spazio quanto voglio con lo stesso sforzo che mi ci è voluto per evitare il suo colpo? Sì, addirittura fuori dai Mondi di Mezzo?»

«Non chiamarmi fratello!», dice Horus, brandendo la freccia.

«Ma tu *sei* mio fratello», ribatte il Principe. «Perlomeno, abbiamo avuto la stessa madre.»

Horus lascia cadere la freccia.

«Non ti credo!»

«E da quale fonte pensi che ti derivino i tuoi poteri divini? Da Osiride? La chirurgia plastica può avergli fornito una testa da pollastro, e la sua ~~unica~~ dubbia dote può essere un' attitudine per la matematica... ma tu e io, entrambi capaci di mutare forma, siamo figli di Iside, la Strega della Loggia.»

«Sia maledetto il nome di mia madre!»

Di colpo, il Principe è in piedi davanti a lui e lo colpisce col dorso della mano.

«Avrei potuto ucciderti più di una dozzina di volte, se avessi voluto», dice il Principe, «mentre eri qui. Ma mi sono trattenuto, perché sei mio fratello. Potrei ucciderti ora, ma non voglio. Perché sei mio fratello! Non porto armi, perché non ne ho bisogno. Non porto rancore, perché il fardello della mia vita mi fa vacillare. Ma non parlare male di nostra

madre, perché le sue azioni sono soltanto sue. Non la lodo né la biasimo. So che sei venuto per uccidermi Se vuoi avere un'occasione per farlo, trattieni la lingua, fratello.»

«Allora non parliamo più di lei.»

«Benissimo! Sai chi era mio padre, e così sai pure che sono abbastanza esperto di arti marziali. Ti darò la possibilità di uccidermi in un combattimento faccia a faccia, se prima farai una cosa per me. Altrimenti, mi teleporterò via da qui e troverò qualcun altro che mi aiuti: così tu potrai trascorrere il resto dei tuoi giorni andando alla mia ricerca.»

«Questo è dunque ciò che intendeva l'Oracolo», dice Horus, «ed è di cattivo augurio per me. Tuttavia non posso tralasciare la possibilità di portare a termine la mia missione prima che l'Emissario di Anubis, questo Wakim, mi preceda. Dal momento che non conosco i suoi poteri, e che potrebbero essere superiori ai tuoi, osserverò il patto, adempirò il compito che mi assegnerai, e ti ucciderò.»

«Quest'uomo è l'assassino che viene dalla Casa della Morte?», chiede il Principe, guardando Wakim.

«Si.»

«Lo sapevi, mio Angelo della Settima Stazione?», domanda il Principe.

«No,» risponde Vramin, inchinandosi leggermente.

«Nemmeno io, Signore», aggiunge Madrak.

«Risvegliatelo... e anche il *Generale.*»

«Il nostro accordo cessa», dice Horus, «se lo farai.»

«Svegliateli entrambi», ordina il Principe, incrociando le braccia.

Vramin solleva il suo bastone, e verdi lingue di fiamma ne sprizzano posandosi sulle due figure supine. Fuori, il vento ulula più forte. Horus sposta la sua attenzione dall'uno all'altro dei presenti, poi dice: «Mi stai voltando le spalle, fratello. Girati, in modo da poterti guardare in faccia mentre ti uccido. Come ti ho detto, considero annullato il nostro accordo».

Il Principe si volta.

«Ho bisogno di questi uomini.»

Horus scuote la testa e solleva il braccio.

Quindi: «Una vera riunione di famiglia», dice la voce che riempie la sala. «Noi tre fratelli tutti riuniti, finalmente!»

Horus ritrae il braccio come da un'aspide, perché la tenebrosa ombra di un cavallo si staglia tra lui e il Principe. Si copre gli occhi con un braccio e abbassa la testa. «Avevo dimenticato,» dice, «che, da quanto ho appreso

oggi, sono anche tuo consanguineo.»

«Non prendertela troppo», dice la voce, «io lo so da secoli e mi ci sono abituato.»

E Wakim e il *Generale d'Acciaio* si ridestano al suono di una risata simile al fischiare del vento.

Interludio non si sa dove

«Passami il cacciavite, per favore.»

«Come hai detto?»

«Il cacciavite! Il cacciavite!»

«Non ce l'ho.»

«Ce l'ho *io.**

«E perché non me l'hai detto prima?»

«Perché non me l'hai chiesto?»

«Scusa. Dammelo un po'... Grazie.»

«Perché perdi ancora tempo con quel lavoro? È già tutto a posto.»

«Così, tanto per passare il tempo.»

«Credi davvero che lo manderà a prendere?»

«Naturalmente no, ma questa non è una ragione per fabbricare un prodotto scadente.»

«*Io* penso che lo manderà a prendere!»

«Chi ti ha chiesto niente?»

«Ho solo espresso il mio parere.»

«A che cosa credi gli servirà? Un arnese simile non lo può usare nessuno!»

«Se l'ha ordinato è perché gli serve. È il solo della sua razza che sia mai venuto a proporci un affare, ed è un gentiluomo. Te lo dico io! Uno di questi giorni, capiterà qui improvvisamente a ritirarlo.»

«Bah!»

«"Bah" a te. Aspetta e vedrai!»

«Non abbiamo altra scelta, per ora.»

«Eccoti il tuo cacciavite.»

«Perché non ti ci siedi sopra?»

16.

La noia di Cerbero

Il cane si passa il guanto dalla bocca di una testa all'altra finché, a causa di uno sbadiglio, gli cade di tra i denti e finisce per terra.

Lo raccoglie fra le ossa che giacciono ai suoi piedi, poi agita le code, si accovaccia e chiude quattro dei suoi sei occhi.

Gli altri brillano come tizzoni accesi nella compatta oscurità che regna dietro la *Porta Sbagliata.*

Sopra di lui, nel suo rifugio anti-atomico, il Minotauro muggisce...

17.
Adorazione

Cinquantamila fedeli delle Vecchie Scarpe, guidati da sei preti castrati, intonano nello stadio una magnifica litania.

Mille guerrieri drogati cantano *gloria, gloria, gloria,* e piegano le loro lance davanti all'altare delle *Inindossabili.*

Comincia a piovere lentamente, ma pochi se ne accorgono.

18.
Essere/non essere

Osiride tiene un teschio nella mano e, abbassando una leva al suo fianco, gli si rivolge, dicendo: «Tu, un tempo una donna mortale, sei venuta a vivere per l'eternità nella Casa della Vita. Tu, un tempo bella, che fiorivi in cima a una colonna vertebrale, ora sei solo ossa. Tu, un tempo vera, sei ora ridotta così.»

«Chi è», risponde il teschio, «che ha voluto tutto questo? E il Signore della Casa della Vita che non vuole che io conosca riposo.» E Osiride risponde: «Sappi, anche, che ti uso come fermacarte.» «Se un tempo mi hai amato, frantumami e fammi morire! Non continuare a far vivere questo frammento del corpo di colei che un tempo ti amò.»

«Ma, mia cara signora, un giorno potrei ridarti un corpo, per provare di nuovo le tue carezze.» «Anche il solo pensare a una cosa simile mi

ripugna.» «Così è pure per me. Ciò non toglie che un giorno potrebbe piacermi.» «Tormenti così tutti coloro che incorrono nel tuo sfavore?» «No, no, Emblema di Morte, non devi pensare una cosa simile! È vero che l'Angelo della Diciannovesima Casa ha tentato di uccidermi, e ora il suo sistema nervoso è intessuto alle fibre di questo tappeto su cui poso i piedi; è vero che diversi altri miei nemici si trovano in vari punti della mia Casa sotto forma di caminetti, portaghiaccio e portacenere: ma non devi pensare che io sia vendicativo. No, assolutamente. Come Signore della Vita, mi sento obbligato a porre rimedio a tutte le cose che hanno minacciato la mia vita.»

«Io non l'ho mai fatto, mio Signore.»

«Tu hai minacciato la tranquillità della mia mente.»

«Perché somigliavo a tua moglie, Iside?»

«Taci!»

«È vero! Somigliavo alla Regina delle Puttane, a tua moglie. Per questo mi hai desiderata e ora desideri distruggermi...»

Le parole del teschio si interrompono perché Osiride lo scaglia contro il muro.

Mentre cade e va in pezzi, sostanze chimiche e circuiti miniaturizzati si spargono sul tappeto; Osiride impreca e si appoggia inavvertitamente a una fila di leve sul tavolo, provocando lo scatenarsi di una miriade di voci, una delle quali sopravanza tutte le altre, attraverso un altoparlante installato sulla parete:

«Oh, astuto teschio, in che modo hai ingannato il falso Dio!»

Dopo aver consultato il pannello di controllo ed aver visto che è stato il tappeto a parlare, Osiride si sposta al centro della stanza e comincia a scuoterlo su e giù.

Si ode un coro di lamenti.

19.
Cane infernale

Nei luoghi di tenebra e d'abominio del mondo chiamato Waldik, si inoltrano Madrak e i due Campioni. Thoth Hermes Trismegistus li ha inviati a impossessarsi di un guanto di singolare potenza, e sono venuti a combattere con il Guardiano del Guanto. Il mondo chiamato Waldik,

devastato in un lontano passato, è ora abitato da esseri che vivono sotto la sua superficie, in caverne e antri, lontano dalle Corti del giorno e della notte. Oscurità, mutazioni, fratricidio, incesto e stupro, sono le parole più usate dai pochi che hanno descritto questo mondo. Trasportati da un trucco di dislocazione spaziale conosciuto solo dal Principe, i Campioni dovranno vincere o morire. Si inoltrano nelle caverne, perché è stato loro ordinato di seguire l'eco dei muggiti.

«Tu pensi, Oscura Ombra Di Un Cavallo», chiede il Prete-Guerriero, «che tuo fratello riesca a rintracciarci al momento opportuno?»

«Sì, risponde l'ombra che cammina al suo fianco. «Tuttavia, anche se non potesse, la cosa non mi preoccuperebbe. Posso andarmene in qualsiasi momento.»

«Tu sì, ma non io.»

«Allora arrangiati, grasso Padre: a me non importa. Sei venuto di tua volontà. Non ti ho chiesto io di farlo.»

«Allora mi affido alle mani di Chiunque Possa Essere più potente della vita e della morte... se ciò potrà contribuire in qualche modo a salvarmi la vita. Se così non fosse, non lo farò. Se le mie parole possono sembrare presuntuose, e quindi male accette chiunque possa interessarsene o meno, allora le ritiro e chiedo perdono, se è questo che desidera. Se non è così, non lo farò. D'altro canto...»

«Amen! Taci per favore!», brontola Tifone. «Ho sentito un rumore simile a un muggito... alla tua sinistra.»

Scivolando invisibile lungo l'oscura parete, Tifone oltrepassa la curva e la supera. Madrak scruta attraverso le lenti infrarosse e investe col raggio del suo *Bastone* tutto ciò che vede.

«Queste caverne sono immense e profonde», sussurra.

Non giunge alcuna risposta.

Improvvisamente, si trova di fronte una porta che potrebbe essere quella giusta.

La apre, e si trova di fronte il Minotauro.

Solleva il *Bastone,* ma l'essere scompare in un battito d'occhi.

«Dove è andato?», chiede.

«A nascondersi», risponde Tifone, portandosi al suo fianco, «probabilmente in qualcuno dei tortuosi meandri della sua tana.»

«Perché si comporta così?»

«Pare che la sua specie sia oggetto di caccia - sia per la carne che per i

trofei che ricavano dalle teste umano-taurine - da creature molto simili a te. Perciò evita lo scontro diretto, dato che l'uomo fa uso di armi contro le bestie. Entriamo nel labirinto e speriamo di non incontrarlo più. Il passaggio che cerchiamo e che ci condurrà alle caverne inferiori, si trova da qualche parte lì dentro.»

Vagano per circa mezza giornata, cercando inutilmente la *Porta Sbagliata.* Si imbattono in tre porte, ma dietro non scoprono altro che ossa.

«Vorrei sapere come se la stanno cavando gli altri», dice il Prete-Guerriero.

«Meglio, o forse peggio... o magari nello stesso modo», risponde l'altro, e ride.

Madrak non ride.

Mentre giungono a un cerchio d'ossa, Madrak scorge appena in tempo la bestia che sta caricando. Solleva il suo *Bastone* e si prepara allo scontro.

La colpisce tra le corna e sui fianchi. Sferra stoccate, la colpisce violentemente, quindi la incalza, avanzando verso la creatura. La stringe e lotta, mano contro mano.

Urtandosi vicendevolmente, combattono finché Madrak viene sollevato da terra e scagliato dall'altra parte della caverna; ricade sulla spalla sinistra in mezzo a un mucchio di ossa. Mentre cerca di rialzarsi, viene assordato da un possente muggito. A testa bassa, il Minotauro lo carica. Madrak riprende le forze e comincia a rialzarsi.

Ma la cupa ombra del Cavallo piomba sulla creatura, e questa scompare... completamente e per sempre.

Madrak china la testa e intona la Litania della *Possibile Morte Dignitosa.*

«Simpatica», sbuffa il suo compagno quando giunge all'Amen finale. «Adesso, grasso Padre, sappi che penso di aver trovato la *Porta Sbagliata.* Io la posso attraversare senza aprirla, ma tu non puoi. Che cosa conti di fare?»

«Aspetta un momento», dice Madrak, alzandosi. «Un po' di droga, e sarò di nuovo in gamba e più forte di prima. Poi entreremo assieme.»

«Molto bene. Ti aspetto.»

Madrak si fa un'iniezione e poco dopo si sente come un Dio.

«Mostrami la porta, e l'attraverseremo.»

«Da questa parte.»

Si trovano quindi di fronte alla porta, grande, minacciosa, e priva di

colore, avvolta dall'infra-luce.

«Aprila», dice Tifone. Madrak obbedisce.

Alla luce della fiamma, gioca afferrando il guanto. Grande forse come un paio di elefanti, si diverte con il suo giocattolo sopra un mucchio d'ossa. Una delle sue teste fiuta l'improvvisa corrente d'aria proveniente dalla *Porta Sbagliata:* la seconda ringhia, e la terza lascia cadere il guanto.

«Comprendi la mia voce?», chiede Tifone, ma non c'è luce di intelligenza nei suoi sei occhi rossi. Le code si attorcigliano e la creatura si drizza, coperta di scaglie e inavvicinabile nel tremolìo e nel guizzare della luce.

«Che bel cagnolino!», commenta Madrak, e il mostro agita le code, spalanca le tre paia di fauci di cui è fornito, e avanza verso di lui.

«Uccidilo!», grida Madrak.

«È impossibile», ribatte Tifone. «In tempo, almeno.»

20.
Due scarpe sull'altare

Giunti infine sul pianeta Interludici, e dopo aver attraversato l'improvvisa apertura verde che il poeta ha tracciato nell'oscurità, Wakim e Vramin entrano nel mondo folle dalle molte piogge e dalle infinite religioni. Si poggiano poi leggermente, sopra l'umida campagna che si stende attorno alla città circondata dalle terribili mura nere.

«Ora entreremo», dice il poeta, accarezzandosi la barba color verde cielo. «Entreremo attraverso quella porticina sulla sinistra, che farò aprire dinanzi a noi. Quindi ipnotizzeremo o piegheremo al nostro volere tutte le Guardie, e ci apriremo la strada verso il cuore della città, dove si trova il Grande Tempio.»

«A rubare le calzature per il Principe», dice Wakim. «Questo è un compito insolito per uno come me. Se non fosse per il fatto che ha promesso di restituirmi il mio nome - il mio vero nome - prima che l'uccida, non avrei mai accettato di farlo.»

«Questo l'avevo capito, Signore dei Vagabondi», dice Vramin, «ma dimmi: come intendi comportarti con Horus, che vuole anche lui ucciderlo, e che ora lavora per lui con lo stesso tuo scopo?»

«Ucciderò prima Horus, se sarà necessario.»

«La psicologia di questa affermazione mi affascina, per cui permettimi di farti un'altra domanda: che differenza ci può essere se lo uccidi tu o lo uccide Horus? Morirà in entrambi i casi.»

Wakim esita, come se stesse valutando la questione per la prima volta.

«Ucciderlo è la *mia* missione e non la sua», dice infine.

«Morirà in entrambi i casi», ripete Vramin.

«Ma non per mano mia.»

«È vero. Ma non vedo la differenza.»

«Neanch'io, se è per questo. Ma sono stato io a essere investito dell'incarico.»

«Forse lo è stato anche Horus.»

«Ma non dal *mio* Signore.»

«Perché devi avere un padrone, Wakim? Perché non sei tu, il padrone di te stesso?»

Wakim si passa una mano sulla fronte.

«Io... non lo so... davvero... Ma devo fare quello che mi è stato ordinato.»

«Capisco», dice il poeta e, mentre Wakim è distratto, una piccola scintilla verde traccia un arco dalla punta del *Bastone* del poeta alla nuca di Wakim.

«Cos'è...?»

«Un insetto locale», dice il poeta. «Procediamo verso la porta.»

La porta si apre davanti a loro, sotto il tocco del *Bastone,* e le Guardie si addormentano colpite da una corta fiammata verde. Appropriatisi di due mantelli, Wakim e Vramin si dirigono verso il centro della città.

Il tempio viene trovato facilmente. Entrarci è un altro paio di maniche.

L'ingresso è vigilato da guardie sotto l'influsso di droghe che inducono una pazzia furiosa.

I due si avvicinano arditamente e chiedono di entrare.

Le ottantotto lance della Guardia esterna vengono puntate contro di loro.

«Non ci saranno adorazioni pubbliche fino alle piogge del tramonto», vien detto loro, e le parole sono sottolineate da pungoli.

«Aspetteremo.»

Alle piogge del tramonto si uniscono a una processione di fedeli bagnati, e entrano nella parte esterna del tempio.

Quando cercano di procedere, vengono fermati dai trecentocinquantadue lancieri drogati che fanno la guardia all'ingresso successivo.

«Avete il distintivo degli Adepti del Tempio Interno?», chiede il loro Capitano.

«Certamente», dice Vramin, sollevando il bastone.

E agli occhi del Capitano delle Guardie evidentemente li hanno, perché vengono fatti passare.

Quindi, mentre si avvicinano al Tempio Interno, sono fermati dall'Ufficiale che comanda le cinquecentodieci guardie drogate che controllano il passaggio.

«Castrati o non castrati?», domanda.

«Castrati, naturalmente», risponde Vramin con una graziosa voce di soprano. «Fateci entrare», ordina quindi, e i suoi occhi brillano facendo indietreggiare l'ufficiale.

Entrando, i due scrutano l'altare, con i suoi cinquanta guardiani e i sei strani preti.

«Eccole là, sopra l'altare!». Così dicendo, Vramin indica le calzature sull'altare.

«Come faremo a prenderle?»

«Possibilmente di nascosto», risponde Vramin, dirigendosi verso l'altare, prima che inizi il servizio religioso televisivo.

«Di nascosto... ma come?»

«Forse potremmo sostituirle con un paio delle nostre e indossare quelle sacre fuori di qui.»

«Sono pronto.»

«E se le avessimo rubate cinque minuti fa?»

«Ho capito», dice Wakim, e abbassa la testa, come in adorazione.

Il servizio incomincia.

«Salute a Voi, Scarpe», intona il Primo Sacerdote, «che calzate i piedi...» «Salute!», cantano gli altri cinque. «Buone, gentili, nobili e benedette Calzature.» «Salute!»

«...giunte a noi dal Caos...» «Salute!»

«... per illuminare i nostri cuori e innalzare le piante dei nostri piedi.» «Salute!»

«Oh Scarpe, che avete sostenuto l'umanità fin dai primordi della civilizzazione...» «Salute!»

«...ultimo riparo, protettrici dei piedi.» «Salute!»

«Salute! Portentosi, morbidi Coturni!» «Vi adoriamo.»

«Vi adoriamo!»

«Vi adoriamo nella Vostra piena essenza di Scarpe!»
«Gloria!»
«Oh archetipiche protettrici dei piedi!»
«Gloria!»
«Supremo concetto di Scarpe.»
«Gloria!»
«Che cosa faremmo mai senza di Voi?»
«Che cosa?»
«Ridurremmo a moncherini le nostre dita, ci graffieremmo i calcagni, le piante dei piedi diverrebbero piatte.»
«Salute!»
«Proteggeteci, buone e benedette Calzature!»
«Giunte a noi dal Caos...»
«... in un giorno tetro e cupo...»
«... giunte dal vuoto, fiammeggiando...»
«... ma senza bruciarvi...»
«... Voi, giunte per sollevarci e darci conforto...»
«... per sostenerci e rianimarci.»
«Salute!»
«... per rimetterci in piedi, per farci andare avanti, per farci camminare diritti per sempre!»
«Per sempre!»
Wakim scompare.
Comincia a soffiare un gelido vento selvaggio.
È il vento che segna il trapasso temporale; sull'altare si forma un alone confuso.
Sette lancieri drogati giacciono a terra scomposti, i loro colli hanno delle angolazioni impossibili.
D'un tratto, accanto a Vramin, Wakim dice: «Presto, forma subito una Soglia!».
«Lei hai ai piedi?»
«Sì.»
Vramin solleva il *Bastone:* esita.
«Ci sarà un lieve ritardo, temo», sussurra, e il suo sguardo è simile alla luce di uno smeraldo.
Tutti gli sguardi si posano su di loro.
Quarantatré lancieri drogati levano come un sol uomo un grido di guerra

e si scagliano contro i due.

Wakim si rannicchia e allarga le braccia.

«Questo è il Regno di Dio», mormora Vramin; il sudore, simile a gocce d'assenzio, brilla freddo sulla sua fronte. «Mi chiedo che cosa apparirà sui videonastri di quanto sta per succedere.»

21.
Magia e bacchetta

«Che posto è mai questo?», grida Horus.

Il *Generale d'Acciaio* anticipa uno *shock,* ma non accade nulla.

«Siamo giunti in un luogo che non è un mondo, ma semplicemente un luogo», dice il Principe dei Mille Anni. «Non c'è terra su cui posare i piedi, ma non ce n'è bisogno. C'è poca luce, ma quelli che vivono qui sono ciechi, così la cosa non ha importanza. La temperatura si adatta a ogni corpo vivente, perché quelli che vivono qui vogliono così. Il nutrimento è fornito da questa atmosfera attraverso la quale ci stiamo muovendo, così non c'è bisogno di mangiare. E tale è la natura di questo luogo, che qui non c'è bisogno di dormire.»

«Mi sembra l'Inferno», osserva Horus.

«Sciocchezze!», esclama il *Generale d'Acciaio.* «Anche la mia esistenza è simile, dato che porto il mio ambiente intorno a me. Ma non ne sono per niente sconcertato.»

«Un vero Inferno!», ripete Horus.

«A ogni modo, aggrappatevi alle mie mani», dice il Principe, «e vi guiderò attraverso l'oscurità e tra gli splendenti vortici di luce, finché non avremo raggiunto coloro che cerco.»

Dopo aver unito le mani, il Principe chiude il mantello, e li trasporta attraverso il paesaggio crepuscolare privo di orizzonte.

«Ma *dove* si trova questo luogo che non è un mondo?», chiede il *Generale.*

«Non lo so», risponde il Principe. «Forse esiste soltanto in qualche angolo profondo e luminoso della mia mente oscura e contorta. Tutto quello che so è la strada per raggiungerlo.»

Cadendo, e andando alla deriva per un tempo che sembra interminabile, giungono infine a una tenda simile a un bozzolo grigio, che ondeggia,

sopra/sotto/davanti a loro.

Il Principe si libera le mani e posa la punta delle dita sulla superficie. Il bozzolo si agita, e su di esso si delinea un'apertura. Il Principe entra dentro ordinando agli altri: «Seguitemi!», e accompagna la parola con un gesto del capo.

Brotz, Purtz e Dulp siedono all'interno, e fanno qualcosa che sarebbe disgustoso e incomprensibile per gli esseri umani, ma che è normale e semplice per loro, visto che non sono partecipi della natura umana e posseggono dei valori differenti.

«Salute, Fabbri delle Norne», esclama il Principe. «Sono venuto a prendere ciò che vi avevo ordinato molto tempo fa.»

«Te l'avevo detto che sarebbe venuto!», grida una delle creature simili a fagotti grigiastri, scuotendo le lunghe orecchie.

«Devo ammettere che avevi ragione», risponde un'altra.

«Sì. Dov'è quel punteruolo? Dovrei usarlo ancora, prima di...»

«Sciocchezze, è a posto.»

«*È pronta?*», domanda il Principe.

«Oh, è pronta ormai da molto tempo. Eccola qua.»

La creatura che ha parlato estrae da un fodero di tessuto nero una fredda luce blu che porge al Principe. Questi l'afferra, la esamina, poi annuisce e la rimette nel fodero.

«Molto bene!»

«... E il pagamento?»

«Li ho qui con me.» Così dicendo, il Principe estrae uno scrigno nero da sotto il mantello e lo sospende nell'aria davanti a sé. «Chi di voi vuol essere il primo?»

«Lui.»

«No, lei.»

«No, esso.»

«Dal momento che non vi decidete, sceglierò io per voi.»

Il Principe apre lo scrigno, che contiene degli strumenti chirurgici e un laser operatorio, mentre le tre creature cominciano a tremare.

«Che cosa accade?», chiede Horus che è entrato adesso, facendoglisi vicino.

«Sto per operare queste tre creature, e ho bisogno che tu mi assista con la tua enorme forza, e anche il *Generale.*»

«Operare? A che scopo?» domanda il *Generale.*

«I Fabbri delle Norne non hanno gli occhi», spiega il Principe, «e vorrebbero riacquistare la vista. Ho portato con me tre paia di occhi e adesso glieli trapianterò.»

«Ma questo richiede un adattamento delle fibre neurali.»

«È già stato fatto.»

«Da chi?»

«Da me, l'ultima volta che ho dato loro degli occhi.»

«E che ne è successo di quelli?»

«Oh, durano poco. Dopo un po' i loro corpi li rigettano. Di solito, però, sono i loro vicini ad accecarli.»

«Perché?»

«Ritengo perché vanno in giro vantandosi di essere gli unici del loro popolo a vedere. Tutto si conclude perciò con una veloce democratizzazione della faccenda.»

«Orribile!», esclama il *Generale,* che ha ormai perso il conto delle volte che lui stesso è stato accecato. «Devo rimanere qui a combattere in loro difesa.»

«Rifiuterebbero il tuo aiuto», dice il Principe. «Non è vero?»

«Certo!», asserisce una delle creature.

«Non ci serviremmo mai di un mercenario contro il nostro popolo», aggiunge un'altra.

«Violerebbe il loro diritto», dice la terza.

«Quale diritto?»

«Quello di poterci accecare, naturalmente. Che razza di barbaro sei?»

«Ritiro la mia offerta.»

«Grazie.»

«Grazie.»

«Grazie.»

«Di che aiuto hai bisogno?», chiede ancora Horus.

«Mettetevi a fianco del mio paziente e tenetelo ben fermo mentre io effettuo l'operazione.»

«Perché?»

«Perché non possono cadere nell'incoscienza, e nessun anestetico locale ha effetto su di loro.»

«Vuoi dire che eseguirai un'operazione così delicata lasciandoli coscienti? Un modo un po' strano di operare, non ti sembra?»

«È per questo che ho bisogno di voi. Sono molto forti.»

«Perché fai questo?»

«Perché così vogliono. È il prezzo convenuto per il loro lavoro.»

«Ma che prospettive hanno? Poter vedere per poche settimane? E poi... che cosa ci sarà mai da vedere in questo posto? Non c'è che polvere, oscurità, e qualche debole luce.»

«Loro desiderano potersi guardare l'un l'altro, e vedere i loro strumenti. I fabbri delle Norne sono i più grandi artigiani dell'Universo.»

«Sì, voglio vedere di nuovo un punteruolo... se Dulp non l'ha perso.»

«E io, una pinza.»

«Io invece, un trapano.»

«Ciò che desiderano lo pagano con il dolore, ma procurerà loro ricordi che dureranno per lunghe ere.»

«Sì, ne vale la pena», dice uno, «però non voglio essere il primo.»

«Neppure io.»

«Io neanche.»

Il Principe posa nell'aria i suoi strumenti, li sterilizza, e quindi indica uno dei tre.

«Quello», dice, e iniziano le urla.

Il *Generale* cerca di non sentire e di dimenticare per un po' i suoi sentimenti umanitari. Horus si ricorda dello studio di suo padre, e anche di quanto era successo a Liglamenti, su D'donori. Le mani del Principe sono salde e non tremano.

Quando tutto è finito, le creature hanno la faccia completamente avvolta da bende, che non dovranno togliersi per un po' di tempo. Si lamentano e gemono. Il Principe si pulisce le mani.

«Grazie, *Principe Che Eri Un Chirurgo*», mormora una delle creature.

«... per quello che ci hai fatto.»

«... per quello che ci hai dato.»

«Vi saluto, miei buoni Fabbri delle Nome. Grazie per la bacchetta ben fatta.»

«Oh, non è niente.»

«... Facci sapere quando te ne servirà un'altra.»

«... Il prezzo sarà lo stesso.»

«Devo andare, ora.»

«Arrivederci.»

«Addio.»

«*Adieu.*»

«*Buena vista,* amici miei.»

Il Principe prende per mano Horus e il *Generale,* dirigendosi sulla strada per Marachek, che non è più lontana di un passo.

Dietro di lui i lamenti si intensificano, e cose adatte alle Nome, e per loro perfettamente normali, vengono eseguite con rapidità e frenesia.

Sono di nuovo nella Fortezza, ma non prima che Horus, il quale sa bene che cos'è, sia riuscito a sottrarre la bacchetta blu dalla guaina che pende al fianco del Principe.

È un duplicato dell'arma che Seth, il Dio dagli occhi simili a soli, aveva usato contro il *Senzanome* mille anni prima.

22.
Le tentazioni di San Madrak

Madrak ha solo una possibilità di sopravvivere all'attacco. Scaglia il suo *Bastone* e si tuffa in avanti.

La scelta è stata giusta.

Passa sotto il Cane Infernale, mentre quello fa un balzo azzannando il *Bastone.*

La sua mano si posa sullo strano tessuto del guanto che poco prima la creatura stava tentando invano di lacerare.

Improvvisamente, Madrak è pervaso da una sensazione d'invincibilità. Una sensazione che neanche i narcotici gli avevano mai procurato.

Si rende conto che è il guanto a esserne la fonte, e se lo infila sulla mano destra.

Il cane si gira mentre Tifone si drizza in piedi.

L'ombra nera scende fra di loro.

Palpitando, il guanto risale fino al gomito di Madrak, poi si sposta sulla sua schiena e sul petto.

Il cane si fa avanti latrando perché l'oscura ombra del Cavallo piomba su di lui. Una delle teste si piega senza vita mentre le altre ringhiano.

«Vattene, Madrak! Raggiungi il luogo fissato!», lo ammonisce Tifone.

«Io terrò occupata questa creatura fin quando sarà distrutta, e ti seguirò a modo mio!»

Il guanto ricopre il braccio sinistro di Madrak, quindi scende sulla mano, si allarga sul torace, e gli cinge la vita.

Madrak, che è sempre stato molto forte, avanza e raccoglie una pietra con la mano destra.

«Non lo temo, Tifone. Lo distruggerò io stesso.»

«Te lo chiedo nel nome di mio fratello: vattene!»

Chinando la testa, Madrak si allontana. Dietro di lui il rumore della battaglia è sempre più forte. Attraversa la tana del Minotauro, e si fa strada verso l'uscita percorrendo molti corridoi.

Pallide creature dagli occhi verdi e brillanti gli si accostano; le uccide con le proprie mani, poi prosegue.

Quando, in seguito, un nuovo gruppo di esseri ostili gli si fa incontro, li abbatte, ma non li uccide, dato che ha avuto il tempo di pensare.

Dice invece:

«Sarebbe meglio per voi considerare la possibilità di possedere delle parti di voi stessi che possano sopravvivere alla distruzione del corpo, e definire queste ipotetiche entità spirituali, col nome di "anime", per il gusto della discussione. Quindi, cominciando con l'affermazione che...»

Ma gli esseri lo attaccano nuovamente, e allora è costretto a ucciderli tutti.

«Peccato!», osserva, e ripete la Litania della *Possibile Morte Dignitosa.*

Procedendo verso l'alto, giunge finalmente nel luogo prestabilito.

E lì si ferma.

Davanti alla Porta del Mondo Sotterraneo...

Su Waldik...

«L'Inferno è stato saccheggiato!», afferma. «Sono praticamente invincibile. Il merito è del Guanto di Seth. Strano che mi copra solo per metà. Ma forse io sono più grosso di lui.» *Si guarda la pancia.* «O forse no. Ma il potere che questo guanto possiede, è eccezionale! Sottomette le anime malvagie ed è lo strumento della loro redenzione... forse è questo il motivo per cui è finito in mano mia. Thoth è forse un profeta? A dire il vero, non lo so, ma me lo chiedo spesso. Se lo è, allora gli farei un torto non consegnandogli il guanto. A meno che non sia proprio questo quello che vuole.» *Si guarda le mani guantate.* «Il mio potere è ora al di là di ogni controllo. Come dovrò usarlo? Con esso potrei convertire l'intero Waldik, avendone il tempo.» Poi: «Ma sono stato incaricato di un compito specifico. Eppure...» *Sorride.* (Il guanto non arriva a coprirgli il viso).

«E anche se fosse un profeta divino? Ci possono ben essere dei figli che generano i loro padri. Ricordo il mito dell'Eden. So che questo serpente in forma di guanto potrebbe rappresentare il Peccato.» *Si stringe nelle spalle.* «Ma il bene che si potrebbe fare... No! È una trappola! Però potrei imprimere il Verbo nelle loro menti... Sì, lo farò! "Sebbene l'Inferno si spalanchi fino nel profondo", come dice Vramin.»

Ma, mentre si avvia, viene afferrato da un vortice che gli mozza le parole in gola, per poi scaraventarlo in un vuoto e freddo pozzo.

Tutt'attorno si addensano le ombre. Waldik svanisce, e ora è in viaggio, perché il Principe lo rivuole a casa.

23.
Rombo di tuono

... Ma Wakim il Vagabondo ha indossato le scarpe, e ora si libra a mezz'aria, ridendo. A ogni suo passo, un sibilo di ultrasuoni s'innalza dal tempio e si confonde col tuono. I guerrieri e i fedeli si inginocchiano.

Wakim corre sulle pareti e poi si ferma sul soffitto.

Una porta verde appare alle spalle di Vramin.

Wakim scende e l'attraversa.

Vramin lo segue.

«Miracolo?», suggerisce uno dei sacerdoti.

Ma i lancieri drogati si avventano su di lui e lo fanno a pezzi.

Un giorno, molto tempo dopo questa straordinaria scomparsa, miriadi di potenti guerrieri partiranno per la Ricerca delle Sante Scarpe.

Nel frattempo, l'altare è vuoto, e le piogge del tramonto continuano a cadere.

24.
Galassia in fiamme

Sono tutti nella Fortezza su Marachek, e le loro menti tornano al passato.

«Ho le Scarpe», dice Wakim. «Le avrai in cambio del mio nome.»

«Io ho il guanto», dice Madrak, e volta subito il viso.

«... E io la bacchetta di luce», conclude Horus, ed ecco che gli cade dalle mani.

«Non mi hai colpito», dice il Principe, «perché non è fatta di materia, né di qualsiasi altra sostanza su cui tu possa esercitare il tuo potere.»

E la mente del Principe si chiude all'occhio interiore di Horus.

Horus fa un passo avanti: la sua gamba sinistra è più lunga della destra, ma lui è perfettamente bilanciato sul pavimento che ora non è più tutto allo stesso livello. La finestra brucia come un sole alle spalle del Principe, e il *Generale d'Acciaio* diventa un bagliore dorato; Vramin brucia come una candela e Madrak sembra un grasso bambolotto saltellante all'estremità di un elastico. Le pareti rimandano rumori sordi e pulsano con un ritmo regolare segnato dalla musica che giunge dalle barre confuse dello spettro che si disegna sul pavimento all'estremità del tunnel che inizia con la finestra e si estende simile a miele infuocato. La tigre sopra la bacchetta diventa enorme e troppo bella per poterla contemplare, nell'eternità della stanza nella torre della Fortezza di Marachek, al centro dei Mondi di Mezzo dove il Principe ha sorriso.

Horus fa un altro passo avanti, e il suo corpo è trasparente mentre gli organi in esso contenuti sono ora in evidenza, spaventosi a vedersi.

«Oh, la luna giunge simile a uno spettro
dal Negro lume della notte,
e il tunnel della mia vista è la sua strada.
Solleva il tappeto dei giorni
che ho attraversato,
e lungo le caverne del cielo noi tracciamo i nostri sentieri»,

dice una voce stranamente uguale ma tuttavia diversa da quella di Vramin.

Horus leva la sua mano contro il Principe.
Ma il Principe già gli afferra il polso in una stretta rovente.
Allora Horus leva l'altra sua mano contro il Principe.
Ma il Principe afferra anche questo polso in una stretta gelida.
Horus leva un'altra mano, e una scossa elettrica l'attraversa.
Poi leva un'altra mano, che annerisce e muore.
Leva ancora un centinaio di mani, ma queste si trasformano in serpenti

che cominciano a combattere fra loro, e infine sussurra: «Che cosa è accaduto?».

«Ho trasportato tutti noi su un altro mondo», risponde il Principe.

«Non è leale scegliere un luogo simile per il combattimento», ribatte Horus. «È un mondo troppo uguale a quello che conosco... solo in minima parte è diverso e troppo agitato.»

Le sue parole sono tutti i colori di Blis e cadono in ogni dove.

«È una vergogna il fatto che tu voglia uccidermi.»

«Ho avuto l'incarico di farlo, ed è anche la mia precisa volontà.»

«Tuttavia hai fallito», dice il Principe, e lo costringe a cadere in ginocchio sulla Via Lattea, che diventa un trasparente tratto intestinale, scosso da una rapida peristalsi.

L'odore è soffocante.

«No!», ansima Horus.

«E invece sì, fratello. Sei stato sconfitto! Non puoi distruggermi: ti ho vinto. È venuto per te il momento di lasciar perdere, rassegnarti, e tornare da dove sei venuto.»

«Non prima di avere conseguito il mio obiettivo.»

Le stelle, come ulcere, bruciano nei suoi intestini, e Horus si scaglia con tutte le sue forze contro il caleidoscopio costituito dal Principe che si piega su un ginocchio, ma con la sua genuflessione fa ascendere un canto di osanna dagli innumerevoli fiori dal muso di cane che spuntano dalla sua fronte come gocce di sudore e si uniscono in una maschera di vetro che s'incrina e libera lampi.

Horus tende le braccia verso le diciannove lune che vengono divorate dalle sue dita che sono diventate dei serpenti. Ma chi invoca, se non la coscienza di suo padre dalla testa di uccello che, seduto sul trono del cielo sta piangendo lacrime di sangue? Rassegnarsi lui? Mai! Ritornare? La rossa risata gli giunge mentre cerca di colpire la cosa col viso di suo fratello, sotto di lui.

«Arrenditi e muori», grida.

Poi gettarsi...

... in avanti

... dove il Tempo è polvere,

i giorni sono gigli senza numero...

e la notte è un basilisco purpureo il cui nome è oblio negato...

Si trasforma in un albero senza chioma tagliato e caduto per sempre.

Alla fine, giace sulla schiena e guarda in su verso il *Principe Che È Suo Fratello,* il quale lo sovrasta in tutta la sua statura e lo fissa con occhi che lo immobilizzano.

«Ti do licenza di andare ora, fratello, perché ti ho battuto lealmente», sono le sue parole.

Allora Horus china la testa e il mondo scompare per fare posto a quello dove si trovavano prima.

«Fratello, preferirei che tu mi avessi ucciso», mormora, e respira a fatica per i colpi ricevuti.

«Non posso.»

«Non rimandarmi indietro con l'onta di questa sconfitta.»

«Cos'altro potrei fare?»

«Sii misericordioso. Non so cosa fare.»

«Ascoltami, allora, e vattene con onore. Sappi che ucciderò tuo padre: ma lo risparmierò per amor tuo se mi aiuterà quando verrà il momento.»

«Quale momento?»

«È lui che deve deciderlo.»

«Non capisco.»

«Lo so. A ogni modo fagli avere questo messaggio.»

«...»

«Siamo d'accordo?»

«D'accordo», risponde Horus e comincia ad alzarsi.

Quando riesce a rimettersi in piedi, si rende conto di trovarsi nella Sala dei Cento Arazzi, solo. Ma nell'ultimo, fuggevole istante, ha capito una cosa. E si affretta a scriverla.

25.
Popoli e paesi

«Dov'è Horus?», chiede Madrak. «Era qui fino a un momento fa.»

«È tornato donde era venuto», risponde il Principe, scrollando le spalle. «Ora vi spiegherò il mio problema...»

«Il mio nome!», lo interrompe Wakim. «Dimmelo! Subito!»

«D'accordo», dice il Principe, «te lo dirò. Tu sei una componente del problema che stavo per enunciare.»

«Subito!», ripete Wakim.

«Ti senti differente con quelle scarpe ai piedi?»
«Sì.»
«In che modo?»
«Non lo so... Ma dimmi il mio nome!»
«Dagli il Guanto, Madrak.»
«Non voglio guanti!»
«Mettitelo, se vuoi sapere il tuo nome.»
«Va bene.»
Wakim s'infila il Guanto.
«Ora sai il tuo nome?»
«No. Io...»
«Che cosa?»
«È una sensazione familiare, molto familiare, avere questa maglia distesa
sul corpo...»
«Certo.»
«Non può essere!», esclama Madrak.
«No?», chiede il Principe. «Prendi quella bacchetta e impugnala, Wakim... Agganciati la sua guaina al fianco...»
«Che cosa mi stai facendo?»
«Ti sto restituendo ciò che è tuo di diritto.»
«Quale diritto?»
«Prendi quella bacchetta!»
«Non voglio! Non puoi farmi questo! Avevi promesso di dirmi quale era il mio nome. Dillo!»
«Non prima che tu abbia impugnato quella bacchetta.»
Il Principe fa un passo verso Wakim.
Questi arretra.
«No!»
«Prendila!»
Il Principe avanza ancora.
Wakim arretra di nuovo.
«Io... non posso!»
«Sì che puoi!»
«C'è qualcosa... Non posso toccare quella cosa.»
«Prendila e saprai il tuo nome... il tuo vero nome.»
«Io... No! Non voglio più saperlo. Tienilo per te!»

«Tu *devi* impugnare la bacchetta.»

«No!»

«È scritto che devi impugnarla.»

«Dove? Come?»

«Io l'ho scritto. Io...»

«Anubis!», lo implora Wakim. «Ascolta la mia preghiera! Invoco Te e i Tuoi poteri! Difendimi, qui dove sono circondato dai Tuoi nemici! Colui che devo distruggere è qui vicino! Aiutami contro di lui: ti offro la sua vita!»

Vramin circonda se stesso, Madrak e il *Generale* di verdi lingue di fiamma.

Il muro alle spalle di Wakim si dissolve lentamente e l'infinito è lì.

Con un braccio che gli pende inerte, mentre la sua faccia di cane sogghigna, Anubis li guarda.

«Magnifico, servo!», esclama. «Lo hai trovato, e messo alle corde. Non resta che sferrare il colpo finale, e la tua missione è compiuta. Usa la Fuga!»

«No», dice il Principe, «lui non mi distruggerà, neanche usando la Fuga, perché ho questo da dirgli: tu sapevi chi era quando giunse morto alla tua Casa molto tempo fa. Ora sta per sapere il suo vero nome. Ne ha il diritto.»

«Non ascoltarlo, Wakim», grida Anubis. «Uccidilo subito!»

«Signore, è vero che lui conosce il mio nome? Il mio vero nome?»

«No, mente! Uccidilo!»

«Non mento. Prendi la bacchetta, e saprai la verità.»

«Non toccarla! È una trappola! Morirai!»

«Pensi che avrei agito in maniera così complicata se avessi voluto ucciderti, Wakim? Chiunque di noi due muoia per mano dell'altro, sarà il *Cane* a vincere. Lui lo sa, e per questo ti ha mandato a compiere un'azione orribile. Guarda come ride!»

«Perché ho vinto, Thoth! Ora ti ucciderà!»

Wakim prima avanza verso il Principe, poi si ferma e afferra la bacchetta.

Getta un urlo che fa arretrare Anubis.

Poi il suono che irrompe dalla sua gola si trasforma in una risata.

Solleva la bacchetta.

«Stai zitto, *cane!* Ti sei servito di me! Come hai osato! Mi hai insegnato a uccidere per mille anni, così che io potessi uccidere mio figlio e mio

padre senza esitare. Ma ora ecco nuovamente di fronte Seth il Distruttore, e i tuoi giorni sono contati!»

I suoi occhi luccicano attraverso la maglia che gli ricopre l'intero corpo, e troneggia in mezzo alla stanza. Una vampata di luce blu scaturisce dalla bacchetta che impugna, ma Anubis è riuscito a fuggire, scomparso con un rapido gesto e un guaito soffocato.

«Figlio mio...», mormora Seth, posando una mano sulla spalla di Thoth.

«Figlio mio», dice il Principe chinando la testa.

Da qualche parte, in un altro tempo e in un altro spazio, una *Cosa* oscura urla nella luce, urla nella notte.

Versi

Fra te e me,
le parole sono
come un mortaio,
che ci separa, pestando assieme
i frammenti delle nostre stesse strutture.

Pronunciarle,
tracciare le loro ombre sulla pagina,
è l'atto che fissa le nostre comuni passioni,
è riconoscere te/me,
l'unicità sotto la pelle;
è erigere possibili cattedrali
che testimoniano nelle loro alte guglie l'Infinito.

Perché, quando il domani viene è l'oggi,
e senza la goccia
che è l'Eternità
che brilla sulla punta della penna,
l'inchiostro delle nostre voci
ci circonderebbe come notte perenne,
e il mortaio segnerebbe il limite delle nostre cellule.

«Che cosa significa?» chiede Lord Uiskeagh il Rosso, che è uscito con

venti uomini per far sollevare il Confine contro Dilwit di Liglamenti.

Il suo seguito si accosta nella nebbia alla roccia sulla quale sono scolpite le parole.

«Signore, queste parole le ho già sentite», osserva un suo ufficiale. «Sono dei versi del poeta Vramin, che li fa conoscere in questo modo: getta i suoi poemi sul mondo più vicino e, dovunque essi cadono, si imprimono sulla sostanza più resistente che incontrano. Si vanta di avere scritto parabole, sermoni e poemi sulle pietre, sulle foglie e perfino sui ruscelli.»

«Oh, è capace di tutto questo? Ma ora che cosa vorrà dire? Può essere considerato un presagio favorevole?»

«Non significa niente, Signore; tutti sanno che Vramin è pazzo da legare.»

«Bene, allora lasciamo perdere, e riprendiamo la nostra strada per la guerra.»

«Ai tuoi ordini, Signore.»

26.
L'ombra e le cose

«Padre?», sussurra la tenebrosa ombra del Cavallo sulle mura del castello.

«Sì, Tifone.»

«Padre!»

Si sente un suono da spezzare i timpani, poi:

«Anubis aveva detto che eri morto!».

«Ti ha mentito. Osiride deve aver adoperato il Martello col pretesto di salvare l'Universo, dato che io stavo perdendo il combattimento.»

«È vero», dice il Principe.

«Non stavo perdendo, comunque; stavo vincendo. Osiride voleva uccidere me, e non il *Senzanome*.»

«Come hai fatto a salvarti?»

«Per un riflesso. Ho usato la Fuga mentre il colpo cadeva. Una frazione di esso mi ha colpito, e Anubis mi ha raccolto, privo di sensi, rubandomi lo spirito nella sua Casa. Ha disperso il mio equipaggiamento attraverso i Mondi di Mezzo, poi mi ha addestrato per usarmi come un'arma.»

«Per uccidere Thoth?»

«Questo è l'incarico che mi ha dato.»

«Allora deve morire!», sentenzia Tifone, e s'impenna fiammeggiando.

«Lascia perdere, fratello», dice il Principe. «Non è riuscito nel suo intento; possiamo cercare il modo di servirci del *Cane...*»

Ma l'ombra tenebrosa del Cavallo è ormai svanita, e il Principe china la testa.

Allora si rivolge a Seth.

«Dobbiamo seguirlo e fermarlo?»

«Perché? Anubis è vissuto mille anni di troppo. Che si arrangi da solo! E inoltre, come potremmo fare? Anche se volessimo, non c'è nessuno che possa fermare Tifone quando la follia è su di lui.»

«È vero», conviene il Principe e, girandosi, si rivolge a Vramin:

«Se vuoi servirmi ancora, Angelo della Settima Stazione, vai alla Casa dei Morti. Presto sarà necessaria la presenza di qualcuno che faccia funzionare i macchinari».

«Tifone era Signore della Casa del Fuoco», osserva Vramin.

Sì, ma penso che non rimarrà nella Casa dei Morti dopo essersi vendicato. Se conosco mio fratello, andrà alla ricerca di colui che vibrò il Martello. Si metterà sulle tracce di Osiride.»

«Allora andrò alla Casa dei Morti. Vuoi accompagnarmi, Madrak?»

«Se il Principe non ha altri compiti da affidarmi.»

«Non ne ho. Puoi andare.»

«Signore», dice Vramin, «è generoso da parte tua avere ancora fiducia in me, conoscendo la parte che ho avuto nelle Guerre delle Stazioni...»

«Quei giorni sono ormai lontani, e siamo persone diverse ora... Non è così?»

«Spero di sì... grazie.»

Il Principe incrocia le braccia e piega la testa. Vramin e Madrak svaniscono.

«E io come posso servirti?», chiede il *Generale d'Acciaio.*

«Devo tornare a combattere il *Senzanome*», risponde il Principe dei Mille Anni. «Vuoi combattere al mio fianco?»

«Sì. Lasciami chiamare Bronze.»

«Fa' pure.»

I venti di Marachek sconvolgono la sabbia. Il sole risplende della luce di un altro giorno.

27.
Signore della Casa dei Morti

Vramin si trova nella grande Sala della Casa dei Morti, e tiene in mano il suo *Bastone,* le cui fiamme si spingono in ognuno dei passaggi, visibili e invisibili, che convergono nella Sala.

Al suo fianco, Madrak sposta il peso da un piede all'altro e lo osserva.

Gli occhi di Vramin scintillano, e la luce danza entro di essi.

«Nulla. Nulla che viva. Da nessuna parte», dice.

«Allora Tifone l'ha trovato», dice Madrak.

«Neppure Tifone è più qui.»

«Lo ha ucciso ed è ripartito. Adesso è di certo sulle tracce di Osiride.»

«Mi chiedo...»

«Come potrebbe essere diversamente?»

«Non lo so. Ma ora sono io il Signore, qui, per incarico del Principe. Cercherò i luoghi del Potere e apprenderò le loro funzioni.»

«Hai già mancato una volta di fedeltà al Principe...»

«È vero... e mi ha perdonato.»

Poi Vramin si siede sul trono di Anubis, e Madrak gli rende omaggio, dicendo: «Salute, Vramin! Signore della Casa dei Morti!».

«Non occorre che ti inginocchi davanti a me, vecchio amico. Alzati, ti prego. Ho bisogno che tu mi aiuti, perché questo luogo è ben diverso dalla Settima Stazione, dove un tempo regnavo.»

Per ore e ore Vramin studia i controlli segreti che si trovano accanto al trono. Poi: «Anubis!», grida una voce che sa non essere quella di Madrak.

In qualche modo cerca di imitare la voce canina di Anubis, e risponde: «Sì?».

«Avevi ragione. Horus è stato sconfitto, ed è ritornato qui. Ma se n'è andato di nuovo.»

La voce è quella di Osiride.

Vramin fa un gesto col bastone, e una larga finestra appare nell'aria.

«Salve, Osiride», lo saluta.

«Così il Principe si è mosso, finalmente», dice Osiride. «Suppongo che io sarò il prossimo.»

«Spero di no», dice Vramin. «Posso garantirti personalmente di aver

udito il Principe assicurare a Horus che non si sarebbe vendicato, se tu avessi cooperato con lui.»

«Che cosa è successo ad Anubis, allora?»

«Non lo so con certezza. Tifone era venuto qui deciso a ucciderlo. Io sono arrivato dopo di lui, per reggere la Stazione. O Tifone l'ha ucciso e se n'è andato, oppure Anubis è riuscito a fuggire e Tifone lo sta inseguendo. Ascoltami, Osiride: nonostante la promessa del Principe, sei in pericolo. Tifone non ne è a conoscenza, e non credo che sarebbe stato d'accordo. Seth stesso gli ha raccontato come sono andate veramente le cose, e il Principe gliele ha confermate: per questo, vuole vendicarsi di colui che scagliò il Martello...»

«Seth è vivo?»

«Sì. È stato conosciuto a lungo col nome di Wakim.»

«L'Emissario di Anubis!»

«Proprio lui. Il *Cane* lo aveva privato dei ricordi e lo aveva inviato a uccidere il suo stesso figlio... e padre. È questo che ha scatenato l'ira di Tifone.»

«Che la sifilide possa infettare quella famiglia di sanguinari! E cosa ne è stato di mio figlio? Mi ha lasciato solo questa annotazione, e... Ma certo!»

«"Certo", che cosa?»

«Non è troppo tardi. Io...»

«Dietro di te, sulla parete!», grida Vramin. «Tifone!»

Osiride si muove con una velocità che smentisce il suo aspetto delicato. Si tuffa verso un arazzo verde, poi lo scosta e scompare dietro di esso.

L'ombra fluisce dietro di lui e s'inarca.

Quando si sposta, c'è un buco con la forma di Tifone sull'arazzo e sullo stesso muro.

«Tifone», chiama Vramin.

«Sono qui», giunge la voce. «Perché lo hai avvertito?»

«Perché Thoth gli ha promesso salva la vita.»

«Non lo sapevo.»

«Non sei rimasto abbastanza per sentirglielo dire. Ora è troppo tardi.»

«No. Temo che mi sia scappato.»

«Come ha fatto?»

«Non era nella stanza quando l'ho distrutta.»

«Può essere un bene. Ascolta. Possiamo servirci di Osiride.»

«No! Non ci può essere pace tra le nostre famiglie finché vive, quali che

siano i sentimenti cavallereschi di mio fratello. Voglio bene a mio fratello, ma non manterrò fede alla sua promessa di perdonarlo. No. Cercherò in questa Casa finché troverò Osiride e lo precipiterò nell'Abisso di Skagganauk!»

«Come hai fatto con Anubis?»

«No! Anubis mi è sfuggito!», giunge il grido. «Per il momento...»

Poi Tifone s'innalza e tra un baluginio di fiamme, scompare.

Vramin fa un gesto col bastone, come per staccare la corolla ad una margherita, e la finestra si chiude.

«Anubis è ancora vivo», mormora Madrak, guardando indietro da sopra le spalle.

«Evidentemente.»

«Cosa dobbiamo fare?»

«Continueremo a studiare il funzionamento della Casa dei Morti.»

«Vorrei riposare.»

«Fai pure. Trova una camera qui vicino e ritirati. Sai dov'è il cibo.»

«Sì.»

«A più tardi, allora.»

«A più tardi, Signore.»

Madrak esce dalla grande Sala per cercarsi una stanza. Dopo un po', giunge in una camera ove trova dei morti rigidi come statue. Si siede in mezzo a loro. E parla.

«Sono stato il suo servo fedele. Ascoltami. *Signora dai Seni Come Meloni...* sono stato il suo servo fedele. Il poeta ha partecipato alla guerra insieme agli altri Angeli, ben sapendo di andare contro la sua volontà. Ma è stato perdonato e premiato. Invece a me che cosa è toccato? Sono diventato il servo di un servo.»

Non è giusto.

«Sono contento che tu sia d'accordo con me... E tu, laggiù, amico con le braccia in più: hai diffuso la religione e la morale? Hai sconfitto con una mano sola mostri e bestie paurose in antri privi di luce?»

Certo che no.

«Vedi anche tu...». Si batte sulla coscia. «Vedi anche tu che non c'è giustizia e che la virtù è costantemente tradita, bistrattata, soffocata. Guarda che cosa è stato del *Generale,* che ha dedicato la sua vita all'umanità: la vita gli ha strappato la *sua* umanità. È *questa* la giustizia?»

Niente affatto.

«Tutto si riduce a questo, miei cari fratelli. Diventiamo tutti statue nella Casa dei Morti, senza alcuna considerazione per come abbiamo vissuto. L'Universo non ringrazia mai. Chi dà non viene mai ripagato... Oh, *Tu Che Forse Esisti,* perché hai fatto sì che le cose vadano in questo modo... sempre che tu abbia fatto le cose così... perché? Ho cercato di servirTi e di servire il Principe Tuo rappresentante. Ma cosa ne ho ricavato? Cibo da carrettiere e una sistemazione di terza classe. Sono contento che Seth affronti il *Senzanome* privo del Guanto del Potere...»

«Cosa?»

Alzando lo sguardo, Madrak vede una statua che prima non c'era, e che, a differenza delle altre, si muove.

La sua testa è quella di un cane nero e la sua lingua rossa dardeggia e si arrotola.

«Tu! Come hai fatto a nasconderti a Vramin e a sfuggire a Tifone?»

«Questa è la mia Casa. Ci vorrà molto tempo prima che un altro possa conoscere tutti i suoi segreti.»

Madrak si alza, e il suo *Bastone* gli rotea nelle mani.

«Non ti temo, Anubis. Ho combattuto in ogni tempo e luogo in cui l'uomo possa portare la Parola. Ho mandato molti in questa Casa, e vi sono giunto io stesso come conquistatore e non come vittima.»

«Tu sei stato conquistato già da lungo tempo, Madrak, ma soltanto ora te ne rendi conto.»

«Silenzio, *Cane!* Parli a uno che ha la tua vita nelle sue mani.»

«E tu parli con uno che ha nelle sue il tuo futuro.»

«Che cosa vuoi dire'»

«Hai detto che Seth è andato ad affrontare un'altra volta il *Senzanome?*»

«È vero. E quando il *Senzanome* sarà stato distrutto, giungerà il millennio.»

«Lascia stare la tua metafisica, e non fare prediche. Dimmi un'altra cosa, e io in cambio te ne dirò una che ti farà molto piacere.»

«Che cosa?»

Anubis fa un passo avanti, con il braccio che gli pende inerte sul fianco.

«*Cosa ne è stato del Guanto del Potere?*»

«Eccolo», dice Madrak, estraendo un guanto da sotto la sua veste scura e infilandoselo nella mano destra. «Quando mi sono impadronito di questo guanto, pensavo che con lui avrei potuto conquistare il mondo alla fede.» Il guanto sale a coprirgli il gomito, e poi la spalla. «Non sapevo che

Wakim fosse Seth. Ho avuto la tentazione di tenerlo per me. Così l'ho sostituito con il mio *guanto-che-cresce,* che è un articolo comune in alcuni luoghi dei Mondi di Mezzo. Questo sembra possedere una potenza particolare, mentre l'altro non è che una semplice armatura.»

Il guanto ora si estende fino a coprirgli la schiena e il petto.

«Ti darei un bacio su quelle tue guance grassocce!», esclama Anubis. «Perché ora Seth non ha più alcuna possibilità contro il *Senzanome*... E tu hai portato a termine da solo questo tradimento! Sei più scaltro di quanto supponevo, Padre!»

«Si sono serviti di me, e sono stato tentato...»

«Nessuno si servirà più di te. Oh no! Ora indossi il guanto, e io ti propongo un'alleanza...»

«Indietro, *cane!* Non sei meglio degli altri! Adesso ho qualcosa che ti interessa, e persino il mio deretano attirerebbe i tuoi baci! Oh no! Quello che farò con i miei nuovi poteri lo farò per una sola persona: per me!»

«L'alleanza che ti propongo arrecherà benefici a entrambi.»

«Mi basta dare l'allarme, e sarai legato così stretto che tutte le tue astuzie non serviranno a liberarti. Mi basta far roteare il *Bastone* nella maniera giusta e il tuo cervello decorerà quella parete. Adesso dimmi pure quello che hai in mente, lingua di serpente, e ti ascolterò.»

«Se Osiride è ancora vivo», dice Anubis, «e riusciamo a raggiungerlo, noi tre assieme potremmo distruggere Thoth.»

«Sono sicuro che Osiride è ancora vivo, sebbene non sappia se lo sarà ancora per molto. In questo momento Tifone lo sta cercando nella Casa della Vita.»

«Abbiamo una possibilità, un'ottima possibilità, per sistemare tutto, ora che tu hai il guanto. Conosco il modo di raggiungere la Casa della Vita, e forse anche quello di trovare Osiride.»

«E allora? Non sappiamo nemmeno dove si sta svolgendo la battaglia con il *Senzanome.*»

«Una cosa alla volta: sistemeremo dopo l'altra faccenda. Stai con me?»

«Verrò con te alla Casa della Vita, visto che Thoth vuole che Osiride viva: posso cercare di fare in modo che il suo desiderio si compia. Nel frattempo, rifletterò.»

«Per ora mi basta.»

«Guarda come cresce il guanto! Si è esteso più della prima volta! Adesso arriva anche a coprirmi le cosce!»

«Magnifico! Quanto più diventi invulnerabile, tanto meglio è per noi.»

«Un momento. Pensi davvero che noi tre riusciremo a sconfiggere Thoth, Seth e il *Generale d'Acciaio?*»

«Sì.»

«E come?»

«Il Martello colpirà di nuovo», risponde Anubis.

«Esiste ancora?»

«Sì, ce l'ha sempre Osiride.»

«Bene, ammettendo pure che sia così e che anche Vramin, che ora è Signore della tua Casa, possa essere sconfitto, come faremo con l'altro? Che cosa mi dici della grande ombra in forma di cavallo, che ci perseguiterà sino alla fine dei nostri giorni? Di quell'essere che non vive nello spazio, che non può essere distrutto, e con il quale non si può ragionare quando è in preda all'ira?»

Anubis distoglie lo sguardo.

«Ho paura di Tifone», ammette. «Molto tempo fa costruii un'arma... no, non un'arma... una cosa... che pensavo potesse servire a vincolarlo. Quando ho cercato di usarla, poco tempo fa, lui ci si è gettato sopra e l'ha distrutta. Mi ha tolto anche un braccio... Ammetto che ho solo la mia intelligenza da poter usare contro di lui. Ma non si può gettar via un impero per paura di un solo individuo. Se solo conoscessi il segreto del suo potere...»

«L'ho udito nominare *l'Abisso di Skagganauk.*»

«Non esiste un posto simile.»

«Non avevo mai sentito questo nome prima. E tu?»

«Leggende, fantasie, invenzioni.»

«E che cosa dicono queste leggende?»

«Stiamo perdendo tempo in discussioni prive di senso.»

«Se vuoi che ti aiuti, devi rispondermi. Guarda, il guanto ora mi arriva fino alle ginocchia.»

«*L'Abisso di Skagganauk,* chiamato qualche volta anche il "baratro nel cielo"», dice Anubis, «è il luogo in cui si dice che ogni cosa cessi di esistere. Lì regna il nulla.»

«Ci sono molti spazi vuoti nell'Universo.»

«Si dice che *l'Abisso* sia privo di spazio. È un buco senza fondo che non è un buco. È una fenditura nella struttura stessa dello spazio. È il nulla. È il centro teorico dell'Universo. È la grande uscita che non porta in nessun

luogo, sotto, sopra, dietro o fuori di essa. Questo è *l'Abisso di Skagganauk.*»

«Tifone sembra possedere tutte queste caratteristiche, non è vero?»

«Sì, è così; lo ammetto. Ma non vuol dir niente. Sia maledetta l'unione di Seth e Iside! Hanno generato un bruto e un mostro!»

«Questo tuo sfogo è inutile, Anubis. Tifone è sempre stato così com'è adesso? Come ha potuto la Strega partorire uno come lui?»

«Non lo so. È più vecchio di me. Tutta la famiglia è avvolta da misteri e paradossi... andiamo alla Casa della Vita, ora!»

Madrak annuisce con un cenno del capo.

«Fammi strada, Anubis.»

28.
La notte si addice a Horus

Cammina nei luoghi del Potere e nessuno conosce il suo nome. Ma se ognuna delle creature che passano fosse interrogata, risponderebbe che ha sentito parlare di lui. Perché è un Dio, e il suo Potere è immenso. Tuttavia, è stato sconfitto. Il Principe dei Mille Anni, suo fratello, lo ha battuto per difendere la propria vita e l'ordine che rappresenta.

Ora, Horus sta percorrendo un viale ben illuminato, dove diverse specie di creature si muovono frenetiche. Il Potere e la notte sono attorno a lui.

È giunto in questa particolare strada su questo particolare mondo per una sola ragione: è costantemente indeciso, e ha bisogno di essere consigliato. Gli piacciono gli Oracoli.

Cerca consiglio.

Il cielo è scuro, ma la luce illumina a giorno il viale. Horus passa accanto a luoghi di piacere e a persone che li praticano.

Un uomo tenta di sbarrargli la strada. Horus cerca di passare oltre spostandosi al centro della strada, ma l'uomo lo segue e lo afferra per un braccio.

Horus gli soffia contro e l'uomo viene schiacciato a terra dalla forza di un uragano, poi viene scagliato lontano e Horus continua per la sua strada.

Dopo un po', giunge a una casa dove si fanno predizioni. I lettori di Tarocchi, gli astrologi, i numerologisti, gli interpreti dell'Yi Ching, chiamano con cenni il Dio che porta una fascia rossa attorno ai lombi.

Ma lui passa oltre.

Infine, giunge a un luogo dove non ci sono persone.

È il luogo delle macchine che prevedono il futuro.

Sceglie a caso una cabina, ed entra.

«Sì?», chiede la cabina.

«Domande», risponde Horus.

«Un momento.»

Si sente un *click* metallico, e si apre una porta interna.

«Entra nel cubicolo.»

Horus entra in una stanzetta che contiene una specie di letto. Su di esso è poggiato un opulento corpo di donna, collegato a una lucente *console.* Un altoparlante è appeso alla parete.

«Inserisci l'unità di domanda», gli viene spiegato.

Horus esegue, dopo essersi slacciato la fascia.

«La regola è che le tue domande otterranno risposta per tutto il tempo in cui riuscirai a soddisfarla», viene informato. «Che cosa vuoi sapere?»

«Ho un problema: sono in conflitto con mio fratello. Ho cercato di sconfiggerlo, ma ho fallito. Non so decidere se devo mettermi ancora alla sua ricerca e rinnovare il combattimento...»

«Queste informazioni sono insufficienti per una risposta. Che tipo di conflitto? Che tipo di fratello? Che tipo di uomo sei tu?»

Orribili crescono i lillà, e i cespugli di rose sono siepi di spine. Il giardino della memoria è colmo di folli *bouquet.*

«Forse sono venuto nel posto sbagliato...»

«Può darsi, e può darsi di no. Mi sembra che tu non conosca le regole.»

«Regole?» Horus fissa l'apertura dell'altoparlante.

La voce che ne esce è secca e monotona:

«Non sono un'indovina né una veggente. Sono una adepta elettrico un meccanico-biologica della Dea Logica. Il piacere è il mio prezzo, e per esso io invoco la Dea a favore di qualsiasi uomo. Per farlo, tuttavia, ho bisogno di una domanda più completa. Non posseggo ancora, a questo punto, dati sufficienti per risponderti. Perciò amami, e dimmi qualcosa di più.»

«Non so da dove cominciare», inizia Horus. «Mio fratello regnava un tempo su tutte le cose...»

«Fermo! La tua affermazione è priva di logica e quindi non è valutabile...»

«È del tutto esatta. Il mio fratello è Thoth, altrimenti conosciuto come il Principe dei Mille Anni. Un tempo, regnava su tutti i Mondi di Mezzo.»

«I miei nastri-memoria indicano l'esistenza di una leggenda riguardante un Signore della Vita e della Morte. Stando alla leggenda, lui non aveva fratelli.

«Ti devo correggere. Queste cose, di solito, si sanno solo nella nostra famiglia. Iside ha avuto tre figli, uno di questi dal suo legittimo Signore, Osiride; gli altri due da Seth il Distruttore. Con Seth generò Tifone e Thoth. Con Osiride, Horus il Vendicatore, ossia io.»

«Tu sei Horus?»

«Questo è il mio nome.»

«Vorresti uccidere Thoth?»

«Questo è il compito che mi è stato assegnato.»

«Non riuscirai a portarlo a termine.»

«Oh...»

«Te ne prego non andartene. Ci possono essere delle altre domande che vuoi pormi.»

«Non me ne viene in mente nessuna.»

Ma Horus non può andarsene in questo momento, perché il fuoco è ormai entro di lui.

«E tu, che cosa sei?», chiede alla fine.

«Te l'ho già detto.»

«Come sei diventata quello che sei: metà donna, metà macchina?»

«Questa è la sola domanda alla quale non posso rispondere, a meno che non sia stimolata convenientemente. Tuttavia cercherò di darti un po' di conforto, visto che sei abbattuto.»

«Grazie. Sei gentile.»

«Il piacere è mio.»

«Direi che un tempo tu sia stata umana.»

«È vero.»

«Poiché hai smesso di esserlo?»

«Come ti ho già detto, non posso risponderti.»

«Posso aiutarti in qualche modo, procurando qualcosa che desideri?»

«Sì.»

«Come?»

«Non posso dirlo.»

«Sei certa che Horus non può sconfiggere Thoth?»

«È la probabilità più valida, basata sulla conoscenza delle leggende in mio possesso.»

«Se tu fossi una donna mortale, sarei incline a essere gentile con te.»

«Che cosa vuoi dire?»

«Potrei amarti per la tua onestà.»

«Mio Dio, mio Dio! Mi hai salvata.»

«Che cosa significa?»

«Sono stata condannata a questa esistenza finché qualcuno più grande degli uomini mi avesse guardata con amore.»

«Io, potrei guardarti in questo modo. Pensi che sia probabile?»

«No, perché sono troppo sfruttata.»

«Allora non conosci il Dio Horus.»

«Lo considero ugualmente molto improbabile.»

«Non ho nessun'altra da amare. Perciò amerò te.»

«Il Dio Horus mi ama?»

«Sì.»

«Tu, allora, sei il mio Principe, e sei giunto, infine.»

«Non...»

«Aspetta un momento, e accadranno altre cose.»

«Aspetterò», dice Horus, e si alza.

29.
Nel cuore

Vramin cammina nella Casa dei Morti. Se vi fosse possibile guardare in quel luogo, non vi vedreste nulla. L'oscurità è troppo fitta perché gli occhi possano distinguere qualcosa. Ma Vramin è in grado di vedere.

Attraversa una stanza enorme e, quando è giunto in un determinato punto, compare una luce tenue e arancione, più densa negli angoli.

Poi, loro emergono da rettangoli trasparenti comparsi sul pavimento, emergono orizzontali senza respiro, senza alcun battito di ciglio; restano a mezzo metro da terra, come riposassero su invisibili catafalchi; vesti ed epidermidi sono di tutti i colori, i corpi di tutte le età. Alcuni possiedono ali, altri coda, altri corna, e altri ancora lunghi artigli. E c'è chi possiede tutto ciò assieme, chi ha parti meccaniche inserite nel corpo e chi non le ha.

Prima si ode un gemito e uno scricchiolìo di ossa, poi il movimento.

Fremiti, tintinnìi, sfregamenti, e si alzano tutti.

Poi si inchinano davanti a lui, e una sola parola riempie l'aria:

«*Signore*».

Vramin esamina con gli occhi verdi la moltitudine, e da qualche parte gli giunge all'orecchio il suono di una risata.

Si gira, si gira, si gira, poi agita il *Bastone* di fronte a sé.

C'è un rapido movimento, e lei gli è accanto.

«Vramin, i tuoi nuovi sudditi ti rendono omaggio.»

«Signora, perché siete venuta qui? Come avete fatto a entrare?»

Ma lei ride di nuovo, e non risponde alla sua domanda.

«Sono venuta anch'io a onorarti. Salute, Vramin, Signore della Casa dei Morti!»

«Siete gentile, mia Signora.»

«Sono più che gentile. La fine si avvicina, e ciò che desidero è ormai a portata di mano.»

«Siete stata voi a far alzare questi morti?»

«Certo.»

«Sapete dove si trova Anubis?»

«No, ma posso aiutarti a trovarlo.»

«Lasciate che restituisca al riposo i morti, e poi potrò chiedere il vostro aiuto. Potrò anche chiedervi quale sia il vostro desiderio.»

«E io potrò rivelartelo.»

Immediatamente i morti si distendono e scendono nelle loro tombe. La luce svanisce.

«Sapete perché Anubis è fuggito?», chiede Vramin.

«No, sono appena arrivata.»

«È scappato, inseguito da vostro figlio Tifone.»

La Strega Scarlatta sorride dietro i suoi veli.

«Mi fa piacere sapere che Tifone sia vivo», dice. «Dov'è adesso?»

«Al momento è sulle tracce di Osiride. Può darsi che abbia già saldato il conto sia al *Cane* che all'*Uccello*.»

La Strega ride, e il suo familiare le saltella sulla spalla tenendosi la pancia con tutte e due le mani.

«Che cosa meravigliosa sarebbe! Ma occupiamoci di questa faccenda!»

«Molto bene!»

«Vramin traccia nell'aria cupa un riquadro verde.

Iside si porta al suo fianco e gli prende le mani tra le sue.

D'improvviso, internamente alla cornice, si vede un'immagine in movimento.

È l'immagine della cupa ombra di un cavallo, che si muove su una parete.

«Questo non ci è di molto aiuto», borbotta Vramin.

«No, ma è bello rivedere il mio figliuolo che contiene dentro di sé *l'Abisso di Skagganauk.* Dove sarà suo fratello?»

«Con il padre. Si sono recati entrambi a combattere nuovamente il *Senza-nome.*»

Iside abbassa gli occhi e l'immagine vacilla.

«Vorrei dare un'occhiata anche a loro», dice infine. «Prima di farlo, vorrei localizzare Anubis e Osiride, se sono ancora vivi.. e Madrak, anche.» «D'accordo.»

Dentro la cornice di smeraldo, la scena prende lentamente forma.

30.
La spiaggia e l'abisso

Immobile, osserva la *Cosa Che Urlava Nella Notte.*

Ora non urla più.

È libera, e avanza verso di lui: una montagna di fumo, una barba senza mento...

Sollevando la bacchetta di luce, la segna con delle tracce fiammeggianti.

La *Cosa* continua ad avanzare.

Le fiamme percorrono l'intera gamma dello spettro, poi scompaiono.

La *Cosa* comincia a vibrare, e lui regola la direzione del raggio.

La *Cosa* si attorciglia su se stessa, poi si ritira.

Stando al di sopra delle nuvole, scaglia una serie di scariche.

Si ode una vibrazione.

È la bacchetta di luce che vibra nella sua mano, emettendo una nota lamentosa: poi diventa più brillante.

La *Cosa* si ritira. Seth avanza nel cielo, senza darle respiro. Quella scivola via, cade, scende sulla superficie del mondo.

Proteso all'inseguimento, Seth sale la cima di una montagna. Da qualche parte, sopra la luna, il Principe e il *Generale* lo osservano attentamente.

Seth ride, e la fornace di un'esplosione solare divampa lungo l'intera forma della creatura.

Ma la *Cosa* si gira e colpisce, e Seth allora si ritira attraverso il continente. Nuvole si alzano al suo passaggio. Una serie di uragani squassa le loro punte ondeggianti. Fulmini globulari sibilano nel cielo. Il perenne crepuscolo è illuminato da una lingua di fiamma che si abbatte sulla sua inseguitrice.

Tuttavia, essa avanza e le montagne si sgretolano quando le calpesta. Sotto, il suolo trema fin nel profondo con un rumore sordo, e le scarpe che Seth porta ai piedi lasciano delle tracce di rovina là dove lui passa.

Le piogge cominciano a cadere, le nubi si addensano. Gole coronate di fuoco si aprono nel terreno.

La creatura avanza, sempre lottando e, dove passa, il terreno diventa prima incandescente, poi grigio e quindi nero.

La bacchetta risuona come una campana, e i mari si alzano fino a sommergere le rive.

La creatura è assalita da tutti gli elementi, però avanza ancora.

Seth ringhia, e allora le rocce cozzano l'una contro l'altra e i venti lacerano al centro la tenda del cielo, la gonfiano, poi riuniscono le due metà.

La creatura urla di nuovo e Seth, con un piede sul mare, sorride protetto dal suo guanto e scaglia vortici e turbini di vento.

Ma la *Cosa* avanza ancora, e l'aria diventa gelida.

L'uragano aumenta al comando di Seth, i fulmini cadono senza interruzione. Il terreno si copre di voragini e sprofonda.

Quando Seth e la creatura colpiscono simultaneamente, il continente sotto di loro viene interamente distrutto.

Gli oceani cominciano a ribollire e un'aurora boreale di tutti i colori illumina tutto il cielo.

Tre lampi di luce bianca trapassano la creatura, che indietreggia verso l'equatore.

Seth la segue; e il Caos segue Seth.

Tuoni sopra l'equatore, e poi le frustate della bacchetta di luce attraversano il cielo...

Un fumo del colore dell'erba riempie l'aria. Lo schiavo del Destino, il Tempo, ridipinge lo sfondo.

Si ode un urlo, e poi un suono, come di campana, quasi le catene del

mare si spezzassero e le acque straripassero: sembra un terremoto simile a quello delle colonne di Pompei in quel giorno in cui furono spezzate e sommerse e il calore degli oceani in ebollizione si irradia all'intorno, mentre l'aria è densa e irrespirabile.

Impiegando la Fuga Temporale, Seth inchioda la creatura nel cielo in fiamme, ed essa urla e si agita contro di lui, poi cade. L'armatura di Seth è intatta, sebbene sia terrestre e non divina, perché la *Cosa Che Urla* non l'ha neanche sfiorata.

Seth scaglia una rosa di fulmini incandescenti. La creatura perde essenza vitale da diciannove punti, poi si contrae su se stessa. Quindi si ode una tremenda esplosione, e i fulmini colpiscono ancora. La *Cosa Che Urla Nella Notte* diventa una palla da biliardo. Ulula con un gemito che lacera i timpani, e Seth si stringe la testa, ma continua a tenere la creatura nella luce della bacchetta.

Poi il gemito esce dalla bacchetta stessa. Una lama di fuoco rosa si abbatte sulla creatura.

Improvvisamente, si trasforma in un vecchio con una lunga barba, alto chilometri, che solleva una mano: e c'è luce tutt'attorno a Seth.

Ma lui alza la bacchetta e l'oscurità divora la luce, le punte di un tridente verde colpiscono la creatura nel petto.

Cadendo, questa si trasforma in una Sfinge, e Seth le distrugge il viso con fasci di ultrasuoni.

Crollando, diventa un satiro: Seth lo castra con delle tenaglie d'argento.

Poi la *Cosa* s'inarca ferita a tre miglia d'altezza, simile a un cobra di fumo nero, e Seth si rende conto che il momento è assai favorevole.

Leva alta la bacchetta e si prepara a colpire.

Interludio

Eserciti si scontrano nella nebbia che copre il pianeta D'donori, e i *Golindi* si accoppiano sulle tombe dei caduti. Quando la corona viene strappata dalla testa di Dilwit, il Duca rimane senza scalpo.

Brotz, Purtz e Dulp sono nuovamente accecati dai loro vicini, sul mondo chiamato Waldik ci sono solo gemiti e tenebre e sulle rovine di Blis, la vita: riprende ancora una volta.

Marachek è morto, privo di vita: il suo colore è la polvere. Lo Scisma ha avuto inizio o su Interludici, dove le piogge serali cominciano a cadere,

con la presunta apparizione delle Sacre Scarpe ad un monaco di nome Bros, che probabilmente era pieno di droga.

Un vento furioso soffia sul mare del mondo di Nephytha, e un verde sauro che lo abita gioca nelle brume autunnali. Ovunque, volteggiano torme di luminosi pesci palla, simili a costellazioni nel cielo notturno.

31.
Il Bastone, il gioiello, il carro

Con un braccio le avvolge la vita, e insieme guardano le immagini che si formano dentro la cornice, là nella Casa dei Morti. Guardano Osiride, che naviga nel cielo sulla sua nera balestra, su cui è montata una cosa che può schiantare i soli. È solo, i suoi occhi gialli sono fissi e immobili nel volto che non può mutare espressione. Guardano la nera conchiglia che porta Anubis, Madrak e un guanto vuoto che racchiude il Potere.

Vramin traccia due linee con la punta del suo *Bastone,* prolungando le rotte dei vascelli. L'immagine cambia nel punto dove le linee si intersecano. Si vede il mondo crepuscolare e, mentre sono intenti a guardare la sua superficie viene totalmente sconvolta.

«Come fanno a conoscere quel luogo?», chiede Iside.

«Non lo so... A meno che... sì, Osiride! Ha trovato un messaggio. Ho visto la sua espressione mentre lo leggeva.»

«E...?»

«Horus. Dev'essere stato lui a lasciare il messaggio, indicandogli dove andare.»

«Come fa Horus a conoscerlo?»

«Ha combattuto con Thoth... probabilmente ha letto nella sua mente: lui può guardare nella testa di un uomo e sapere quali sono i suoi pensieri. Durante lo scontro, deve aver strappato questa informazione dalla mente del Principe, che normalmente è inaccessibile a questi poteri. Sì, deve avere abbassato la guardia per un istante. Dobbiamo avvertirlo!»

«Forse ci ha pensato Tifone.»

«Dove si trova ora?»

Fissano il riquadro, e tutte le immagini scompaiono.

Nero, nero, nero. Solo il nulla.

«È come se Tifone non fosse mai esistito», osserva Vramin.

«No», risponde Iside. «Stai guardando *l'Abisso di Skagganauk.* Tifone si è ritirato dall'Universo, per cercare la sua strada lungo sentieri al di là dello spazio conosciuto dagli uomini. Può darsi che anche lui abbia trovato il messaggio lasciato da Horus.»

«Non è un'assicurazione sufficiente per il Principe. L'intero progetto può fallire... A meno che non riusciamo a raggiungerlo.»

«Vai subito da lui allora!»

«Non posso.»

«Puoi usare uno dei tuoi famosi passaggi...»

«Funzionano soltanto nei Mondi di Mezzo. Io ricavo il mio Potere dalle Maree. Non posso operare oltre. Come siete giunta qui, mia Signora?»

«Sul mio carro.»

«Quello dei *Dieci Poteri Invisibili?*»

«Sì.»

«Serviamoci di quello, allora.»

«Ho paura... Ascolta, Mago: devi cercare di capirmi. Sono una donna e amo mio figlio, ma amo anche la vita. Ho paura. Temo il posto ove si svolge quel combattimento. Non pensare male di me se rifiuto di accompagnarti. Puoi servirti del mio carro per fare il viaggio, ma dovrai andare da solo.»

«Non penso male di voi, Signora...»

«Prendi questo gioiello. Controlla i *Dieci Poteri* che guidano il carro, e aumenterà le tue forze.»

«Funzionerà, oltre i Mondi di Mezzo?»

«Sì.»

Così dicendo gli scivola tra le braccia e, per un istante, la barba di Vramin le sfiora una spalla, mentre il familiare digrigna i minuscoli denti e attorciglia due volte la coda.

Poi lo conduce al carro che si trova sul tetto della Casa dei Morti, ed egli vi sale, sollevando alto il gioiello nella mano destra. Diventa così per un momento parte di uno scenario abilmente costruito all'interno di una rossa bottiglia di vetro, e poi è solo uno scintillio lontano nei cieli che Iside guarda finché non scompare.

Rabbrividendo, la Strega rientra nel Regno dei Morti e rivolge il pensiero a colui che teme di incontrare, che sta ancora combattendo il *Senzanome.*

Vramin guarda di fronte a sé con occhi di giada. Scintille di luce gialla

danzano al loro interno.

32.
Cieli di fuoco

Dietro gli occhi di Vramin, si distilla una visione...

Il Principe scruta la superficie del mondo in fiamme sotto di lui. Sulla prua del suo vascello si trova la bestia il cui corpo è un'armatura: il suo cavaliere siede immobile, lucente d'argento, intento a osservare il centro del conflitto. La balestra si avvicina, e la conchiglia avanza fluttuando. Il Martello viene incoccato, poi scatta in avanti. Quindi, con la coda in fiamme, la cometa sfreccia luminosa e incandescente mentre accelera la sua corsa.

Lontano, si ode il suono di un banjo; intanto, Bronze si impenna e il *Generale* ruota la testa verso la spalla sinistra per fronteggiare l'intruso. La sua mano sinistra lo colpisce, e Bronze si impenna sulle zampe posteriori e poi salta dal vascello del Principe. Solo tre passi, e cavallo e cavaliere scompaiono.

Il cielo si offusca, si ode un crepitio, e le stelle cominciano a danzare in quell'angolo del cielo come immagini riflesse sulle acque agitate di uno stagno. La cometa viene afferrata da quel vento che è il Mutamento, diventa bidimensionale, poi scompare.

Frammenti della balestra distrutta proseguono nella direzione che seguiva il vascello. La conchiglia si dirige verso la superficie del mondo, quindi scompare tra il fumo, la polvere, e le fiamme. Per un lungo momento l'intera scena è pervasa da una quiete in cui ogni traccia di vita è assente. Poi la conchiglia emerge veloce: ora contiene tre viaggiatori.

Vramin stringe con la mano il frammento di luce sanguigna, e il *Carro dei Dieci Poteri* riprende la sua corsa.

Il combattimento infuria sulla faccia del pianeta. Il globo sembra una cosa liquida e ribollente, che cambia forma, dando vita a fontane di fuoco liquido. Si vede una serie di immense vampate seguite da un rumore sordo e poderoso. Il mondo comincia a spaccarsi. Bagliori di fiamme si innalzano possenti, e polvere: è il Caos.

Dietro gli occhi di giada di Vramin, nei quali danzano fiammelle gialle, c'è questa visione.

33.
Distruzione

Il Principe dei Mille Anni assiste alla distruzione del mondo con le mani allacciate dietro la schiena.

Il corpo spezzato del mondo, con le sue membra frantumate e schiacciate, rotea sotto di lui, appiattendosi, allungandosi, e bruciando senza fine.

Mentre è in orbita sulle rovine, osserva attraverso uno strumento simile ad un binocolo rosa con delle antenne. Ogni tanto si sente un *click* e le antenne vibrano. Lo abbassa, quindi lo solleva di nuovo, più volte. Infine lo mette da parte.

«Che cosa vedi, fratello mio?»

Volge il capo, e la tenebrosa ombra del Cavallo è al suo fianco.

«Sto osservando una forte sorgente di luce al centro di quella massa laggiù», dice. «Ondeggia, si contrae, pulsa debolmente, ma è ancora viva. Ancora viva...»

«Allora nostro padre ha fallito.»

«Temo di sì.»

«Questo non può essere.»

E Tifone scompare.

Mentre Vramin insegue la conchiglia di Anubis, vede la cosa che nessuno può comprendere.

Sopra lo sconvolto ammasso di elementi che una volta era un mondo, si stende ora una macchia scura che cresce nella luce, nella polvere, e nel Caos, finché i suoi contorni diventano visibili:

È l'ombra oscura del Cavallo, scesa sulle macerie del mondo.

Continua a crescere fino a raggiungere le dimensioni di un continente.

Impennandosi, il tenebroso Cavallo si stende ovunque. Cresce e si espande, poi si allunga, fino a comprendere in sé tutte le rovine del pianeta.

Poi si circonda di fiamme.

Il nulla è racchiuso da quella forma fiammeggiante. Il nulla più assoluto!

Poi le fiamme si abbassano e l'ombra si contrae, indietreggiando,

ritraendosi, diventando un lungo corridoio vuoto.

Quindi il nulla.

E come se il mondo non fosse mai esistito. È scomparso, finito, e la *Cosa Senza Nome Che Urla Nella Notte* è scomparsa insieme a lui: e anche Tifone è scomparso.

A Vramin torna alla mente un verso: «*Die Luft ist kùhl und es dunkelt, und ruhig fliesst der Rhein*». Non ne ricorda l'ordine e l'origine, ma il senso delle parole gli è chiaro.

Una freccia sanguigna, alta sopra di lui, insegue il Dio della Morte.

34.
Stultifera Navis

Svegliandosi lentamente, incatenato come un'aquila con le ali spiegate a un tavolo d'acciaio, mentre luci scintillanti gli feriscono gli occhi gialli, simili a scariche elettriche nel cervello, Seth geme sommessamente e saggia la resistenza dei legami che lo tengono avvinto.

Non ha più la sua armatura: quel tenue bagliore nell'angolo è forse la bacchetta di luce stellare, e non riesce a vedere i calzari con cui è possibile camminare sopra qualsiasi cosa.

«Ciao, Distruttore», dice colui che indossa il guanto. «Sei stato fortunato a sopravvivere al combattimento.»

«Madrak...?», chiede.

«Sì.»

«Non riesco a vederti. Quelle luci...»

«Sono dietro di te, e hanno la funzione di impedirti di usare la Fuga Temporale per fuggire da questo vascello fin quando non te lo permetteremo».

«Non capisco.»

«Il combattimento là sotto è diventano tremendo: lo sto osservando attraverso un portello. Sembra che tu stia avendo la meglio. Tra un momento, il *Martello Che Schianta I Soli* colpirà di nuovo, e tu gli sfuggirai sicuramente come facesti l'ultima volta servendoti della Fuga Temporale. Ecco perché siamo riusciti ad afferrarti pochi minuti fa, proprio come Anubis fece in quei giorni ormai remoti. Il fatto che tu sia apparso è la prova di quanto accadrà tra breve. Ecco! Osiride colpisce, e il

Martello comincia la sua traiettoria...

Anubis! Qualcosa non funziona! Sta avvenendo un cambiamento! Il Martello è... è... scomparso...»

«Sì, lo vedo,» giunge il familiare latrato. «Anche Osiride è scomparso. Il *Generale d'Acciaio:* è stato lui.»

«Cosa facciamo adesso?»

«Niente! Assolutamente niente! Le cose stanno prendendo una piega migliore di quanto sperassi. La comparsa di Seth avvenuta per mezzo della Fuga, vuol dire che fra poco accadrà qualche evento catastrofico... È così, Seth?»

«Sì.»

«Il tuo colpo finale distruggerà senza dubbio il mondo.»

«Probabilmente. Non sono rimasto a guardare.»

«Sì, è così», conferma Madrak.

«Meraviglioso! Ora abbiamo nelle nostre mani Seth, Osiride è stato tolto di mezzo, e il *Generale d'Acciaio* non ci può più inseguire. Abbiamo Thoth esattamente dove volevamo. Salute a te, Madrak, nuovo Signore della Casa della Vita!»

«Grazie, Anubis. Non credevo che tutto si realizzasse così facilmente... ma, e il *Senzanome?*»

«Di sicuro questa volta dev'essere stato distrutto. Cosa ne pensi, Seth?»

«Non so. L'ho colpito con tutta la forza della bacchetta.»

«Allora, tutto è a posto. Adesso Seth, Stammi a sentire. Non vogliamo farti del male, né faremo niente a tuo figlio Thoth. Ti abbiamo salvato quando avremmo potuto lasciarti a marcire...»

«Allora perché mi avete legato in questo modo?»

«Perché conosciamo il tuo carattere e i tuoi poteri, e volevamo parlarti prima di liberarti. Avresti potuto non lasciarci l'opportunità di farlo, così ci siamo premuniti. Voglio trattare con Thoth tramite te...»

«Signore!», grida Madrak. «Osserva le rovine del mondo! Un'ombra mostruosa si staglia su di esse!»

«È Tifone!»

«Si. Che cosa starà cercando di fare?»

«Tu che cosa ne pensi, Seth?»

«Significa che ho fallito, e che in qualche recesso delle rovine una *Cosa Senza Nome* urla ancora nella notte. Tifone sta completando l'opera.»

«C'è del fuoco, Signore, e... non riesco a vedere nel vuoto che si

allarga...»

«*L'Abisso di Skagganauk.*»

«Sì», dice Seth «Tifone *è l'Abisso di Skagganauk.* Lui scaccerà il *Senzanome* dall'Universo.»

«Che cos'è il *Senzanome?*»

«Un Dio», risponde Seth. «un antico Dio; sono convinto che non gli sia rimasto più niente di divino.»

«Non capisco...», dice Madrak.

«Sto scherzando. Ma come faremo con Tifone? Come possiamo trattare con lui?»

«Non ne avrete bisogno», interviene Seth. «Quanto ha fatto, probabilmente ha segnato anche il suo esilio dall'Universo.»

«Allora abbiamo vinto, Anubis! Abbiamo vinto! Tifone era la sola cosa di cui avevi paura, non è vero?»

«Sì, Ora i Mondi di Mezzo sono nelle mie mani per sempre.»

«E nelle mie, non dimenticarlo!»

«Certo. Dimmi, Seth: visto come sono cambiate le cose, vuoi unirti a noi?

Diventerai la mano destra di Anubis. Tuo figlio potrà diventare Reggente, o potrà scegliersi da solo il suo incarico, poiché non sottovaluto la sua saggezza. Che ne pensi?»

«Devo rifletterci sopra, Anubis.»

«Certo. Prendi pure tutto il tempo che vuoi. Renditi conto, comunque, che ora sono invincibile.»

«E tu ricordati che ho sconfitto Dio in combattimento.»

«Non poteva essere Dio», dice Madrak, «o non sarebbe stato battuto!»

«No», ribatte Seth. «Tu l'hai visto finire. Sei stato testimone dei Suoi poteri. E, anche ora, Egli non è morto, ma solo in esilio.»

Madrak china la testa, quindi si copre il viso con le mani.

«Non ti credo! Non posso...», mormora.

«Ma è vero, e tu sei stato complice di questo tradimento, prete rinnegato, blasfemo, apostata!»

«Basta, Seth!», grida Anubis. «Non starlo a sentire, Madrak. Ha scoperto il tuo lato debole, così come lo indovina in tutte le cose con cui ha a che fare. Cerca di trascinarti in un altro campo, dove tu combatta con te stesso, per essere sconfitto dal senso di colpa che ti ha inculcato. Ignoralo!»

«E se dicesse la verità? Sono rimasto qui senza far niente... ho solo approfittato...»

«Certo che l'hai fatto», dice Seth. «La colpa è soprattutto mia, ma ne vado orgoglioso. Tu, comunque, sei stato complice. Sei rimasto a guardare, pensando al profitto che ne avresti ricavato, mentre Colui che tu servivi è stato costretto a subire.»

Anubis gli sferra un terribile colpo che gli lacera la carne della guancia.

«Ho capito dove vuoi arrivare: vuoi far rivoltare Madrak contro di me. Ma non ci riuscirai. Non è ingenuo come credi... vero, Padre?»

Madrak non risponde, ma continua a guardare fuori dal portello.

Seth lotta con i legami che lo stringono, ma non riesce a liberarsene.

«Anubis! Siamo inseguiti!», grida.

Anubis si allontana da Seth, e scompare nell'oscurità. Le luci continuano a brillare in basso.

«È il *Carro dei Dieci Poteri*», dice Anubis.

«Quello di Iside?», chiede Madrak. «Perché ci segue?»

«Perché Seth un tempo è stato suo amante. Forse lo è ancora. Allora, Seth? Com'è questa storia?»

Seth non risponde.

«Qualunque sia il motivo», dice Madrak, «si sta avvicinando. Quanto è potente la Strega Scarlatta? Pensi che ci darà fastidio?»

«Non era così potente da non temere il suo antico Signore, Osiride: ha cercato di evitarlo per molti secoli. Io sono certamente forte come Osiride. Non saremo battuti da una donna: non giunti a questo punto.»

Madrak china la testa, e comincia a percuotersi il petto, tra gemiti e mormorii.

«Smettila! Ti stai rendendo ridicolo!»

Seth ride, e allora Anubis si gira verso di lui ringhiando.

«Ti strapperò il cuore, per questo!»

Seth alza la mano sinistra sanguinante che è appena riuscito a liberare e la tende davanti a sé.

«Provaci, cane! La tua sola mano contro la mia! Il tuo *Bastone* e qualsiasi altra arma possiedi contro la mano sinistra di Seth! Dai, combatti!»

I suoi occhi brillano come due soli, e Anubis cade all'indietro sotto la sua presa poderosa.

Le luci continuano ad agitarsi abbaglianti.

«Uccidilo, Madrak!», urla Anubis. «Non ci è più utile! Tu hai il Guanto del Potere! Lui non può rivaleggiare con te!»

Ma Madrak non risponde e, dice invece: «Perdonami, Chiunque Tu Sia o Sia Stato, dovunque Tu Possa o Non Possa Essere, per le omissioni e gli atti in cui ho osato indulgere o che non ho osato compiere, a seconda dei casi, in questa storia che ormai sta per concludersi».

Quindi, continuando a battersi il petto. «E nel caso che...»

«Dammi il Guanto!», grida Anubis. «Presto!»

Ma Madrak continua la sua litania, senza ascoltarlo.

Un tremito scuote la conchiglia, ed essendo i maghi e i poeti molto bravi in quel genere di cose, un'apertura che era ermeticamente chiusa si apre, e Vramin entra.

Agita il *Bastone* e sorride.

«Come va?», chiede.

«Prendilo, Madrak!», ordina Anubis.

Ma Vramin continua ad avanzare mentre Madrak rimane a guardare dal portello, mormorando.

Allora Anubis alza il suo *Bastone.*

«Vattene, Angelo caduto della Settima Stazione!», dice Anubis.

«Hai usato il mio vecchio titolo», dice Vramin. «Ora sono l'Angelo della Casa dei Morti.»

«Menti.»

«No. Per ordine del Principe, occupo il posto che una volta era il tuo.»

Con un forte strappo, Seth si libera la mano destra.

Vramin fa oscillare davanti a sé il gioiello di Iside, e Anubis si ritira.

«Madrak, ti ordino di ucciderlo!», grida il *Cane.*

«Vramin?», mormora Madrak. «Oh no, non Vramin. Lui è buono. È mio amico.»

Seth si libera la caviglia destra.

«Madrak, se non vuoi uccidere Vramin, affronta Seth, allora!»

«Tu che potresti essere il nostro Padre che forse è nei Cieli...», intona Madrak.

Anubis lancia un urlo selvaggio e punta il *Bastone* su Vramin.

«Non muoverti», gli ordina.

Ma Vramin avanza di un altro passo.

Una vampa luminescente lo colpisce, ma i raggi rossi che scaturiscono dal gioiello di Iside la cancellano.

«Troppo tardi, *Cane*», dice.

Anubis gli gira attorno, quindi si avvicina al portello al quale è affacciato Madrak.

Seth si libera la caviglia sinistra, se la massaggia e quindi si alza in piedi.

«Sei morto!», dice, e avanza.

Ma, in quel momento, Anubis cade colpito dal pugnale di Madrak, che gli penetra sopra la clavicola.

«Non volevo fare del male», dice Madrak. «Così ho ripagato in parte le mie colpe. È stato il *Cane* che mi ha traviato. Ora mi pento, e ti faccio dono della sua vita.»

«Stupido!», dice Vramin. «Lo volevo vivo.»

Madrak scoppia a piangere.

Il sangue zampilla dalla ferita di Anubis andando a cadere sulla tolda della conchiglia.

Seth china lentamente il capo e si strofina gli occhi.

«Che dobbiamo fare?», chiede Vramin.

«... Sia Santificato il Tuo nome, se Tu hai un nome, e ogni desiderio di vederlo benedetto...», biascica Madrak.

Seth tace: ha chiuso gli occhi ed è sprofondato in un sonno che durerà molti giorni.

35.
La donna e la macchina

Lei gli giace di fronte incinta del bambino, all'interno dello *chassis* della macchina. Una parete del cubicolo è rientrata. I fili sono caduti dal suo capo e dalle vertebre, interrompendo la gelida logica, staccando i freddi banchi delle memorie, gli impulsi sessuali indotti, i tubi nutritivi. È deprogrammata.

«Principe Horus...»

«Riposa tranquilla, Megra.»

«... Hai infranto il sortilegio.»

«Chi ti ha fatto questa cosa terribile?»

«La Strega della Loggia.»

«Mia madre! I suoi metodi sono sempre stati spietati, Megra. Mi

dispiace.» La accarezza. «Perché l'ha fatto?»

«Mi disse che un fatto di cui non ero a conoscenza... il fatto che avrei partorito un figlio a Seth... ne è la ragione...»

«Seth!» Le dita di Horus affondano nel tavolo di metallo. «Seth... Ti ha presa con la forza?»

«Non esattamente.»

«Seth... Quali sono i tuoi sentimenti verso di lui, ora?»

«Lo odio.»

«È sufficiente.»

«Non gli importa nulla della vita...»

«Lo so. Non ti chiederò più niente di lui. Verrai via con me nella Casa della Vita, Megra di Kalgan, e vivrai lì con me, per sempre.»

«Horus, temo che dovrò avere qui il bambino. Sono troppo debole per riuscire a seguirti: il momento del parto è vicino.»

«Sia come vuoi. Lo aspetteremo qui.»

Megra poggia le mani sul ventre e chiude gli occhi color cobalto. Il calore della macchina le scalda le guance.

Horus siede al suo fianco.

Ben presto lei comincia a gridare.

36.
Paradiso e Inferno

La Fortezza di Marachek, prima vuota, poi non più vuota, quindi nuovamente vuota. Perché? Ascolta...

Seth si erge sul terreno per fronteggiare il mostro che si lancia contro di lui.

Per un lungo momento combattono nella corte d'armi.

Poi Seth gli spezza la schiena, e il mostro cade con un gemito.

Gli occhi di Seth brillano come soli, mentre riprende il suo cammino.

Allora Thoth, suo figlio e padre, il Principe dei Mille Anni, apre nuovamente la bottiglia dei mostri istantanei e ne estrae un altro seme.

Lo lascia cadere nella polvere, e sotto la sua mano scaturisce un nuovo mostro che si scaglia contro Seth.

Lo sguardo folle di Seth lo vede, e ne nasce un nuovo scontro.

Ergendosi sul corpo spezzato del mostro, Seth scrolla la testa e

scompare.

Ma Thoth lo segue e gli scaglia contro sempre nuovi mostri, e i fantasmi di Seth e i mostri che egli combatte, si scatenano in quella marmorea reliquia che è la distrutta e ricostruita Marachek, la più antica delle città.

Ogni volta che Seth distrugge una creatura, rivolge nuovamente lo sguardo ad un luogo, ad un momento, in cui aveva combattuto il *Senzanome* e distrutto un mondo, e dove la tenebrosa ombra del Cavallo che è suo figlio si impenna e infuria: e, osservando resti di quella distruzione, si dirige verso quel luogo e quel momento. Ma Thoth lo segue, e lo distoglie servendosi dei mostri che continua a creare.

Questo perché Seth è distruzione, e distruggerà anche se stesso se non avrà nient'altro a portata di mano, da qualche parte, nel tempo o nello spazio. Ma il Principe è saggio e sa come è fatto suo padre. Ecco perché lo segue nel suo viaggio temporale verso l'Altare dell'Annullamento, dopo che Seth si è ripreso dallo stordimento provocatogli dal combattimento contro la *Cosa Che Urla Nella Notte.*

Perché Thoth sa che, se riuscirà a distoglierlo abbastanza a lungo da questo pellegrinaggio, nasceranno nuove cose contro cui si potrà levare la mano del Distruttore. Infatti, simili cose nasceranno sempre.

Ora si muovono attraverso il Tempo, percorrendolo tutto, a partire da questo momento: il saggio Principe e il suo terribile padre/figlio... costeggiano *quell'Abisso* che è *Skagganauk,* loro figlio, fratello, nipote...

Ecco perché i demoni di Seth e i mostri che egli combatte, infuriano nella marmorea reliquia che è la distrutta e ricostruita Marachek, la più antica delle città.

37.
La Strega e il sogno

Dorme, nella Casa dei Morti, in una profonda e scura cripta sotterranea, e la sua coscienza è come un fiocco di neve, che si scioglie e svanisce. Ma il motociclo che è il Tempo ha un ritorno di fiamma, mentre scorre via, è là, sullo specchio dei ricordi, passano le immagini delle battaglie degli ultimi giorni: Osiride morto, e Seth scomparso. E la risata di Vramin; pazzo e poeta.

Dio mal si adatta alla Strega della Loggia. Meglio non svegliarla. Dormi

per un'era, e poi vedrai il frutto dell'opera di Thoth. Qui, fra la polvere delle mummie e le candele consumate, qui nel più nascosto sotterraneo della Casa dei Morti, dove nessuno ha un nome o cerca di saperlo, e dove mai nessuno sarà cercato; qui puoi dormire. Dormi, e lascia che i Mondi di Mezzo continuino il loro corso, ignorando la Signora Scarlatta che è allo stesso tempo Lussuria, Crudeltà, Saggezza, nonché madre e maestra dell'inganno e della bellezza.

Le creature della luce e delle tenebre danzano sul filo della lama di una ghigliottina, e Iside teme il poeta. Le creature della luce e delle tenebre indossano e smettono le vesti di uomo, macchina e Dio; e Iside ama la danza. Le creature della luce e delle tenebre nascono in gran numero, muoiono in un istante, possono sorgere di nuovo, oppure non risorgere; e Iside ama gli abiti.

Mentre sogna e si agita in preda alla paura, il suo familiare, una piccola cosa che urla nella notte, si stringe a lei.

Le ruote girano, e il rumore del motociclo si fa più regolare: anch'esso è una forma di silenzio.

38.
L'Angelo della Casa della Vita

(Avanzano nel profondo della notte, camminando fianco a fianco. Sono in tre, e oltrepassano insieme luoghi di fede e d'incredulità, e luoghi di divertimento per genti e razze diverse, giungendo infine nel Viale degli Oracoli *e, percorrendolo, passano davanti a astrologi, veggenti, lettori dei Tarocchi e interpreti dell'Yi Ching.*

Mentre continuano per la loro strada, si spostano in luoghi meno illuminati, e da questi, oscuri e malsani, ad altri crepuscolari e squallidi. Il cielo è terso sopra di loro, e le stelle rifulgono. La via si fa più stretta, e i palazzi incombono su di loro; i rigagnoli sono pieni di rifiuti. Bambini dagli occhi color dell'oro li guardano passare: sono quasi senza peso in braccio alle madri.

Avanzano tra i rifiuti; ci camminano sopra. Nessuno osa accostarsi ai tre. La forza che emanano è quasi palpabile nell'aria, e il loro incedere denota sicurezza.

Il loro portamento è pieno di grazia e i loro mantelli sono preziosi.

Camminano in posti pieni di gatti e di bottiglie rotte, come se queste cose non esistessero.

Sopra di loro, nel cielo, c'è una vampata, come se la luce proveniente dal mondo che Seth ha distrutto avesse raggiunto il pianeta su cui si trovano, disegnando una nuova stella nel cielo e illuminandoli di rossi colori che si stagliano sul blu scuro della notte.

Il vento è freddo, ma non ci fanno caso. La parola che definisce il coito è scolpita in novantaquattro lingue sopra un muro, ma loro non ci badano.

Solo quando arrivano nei pressi di una macchina in rovina si fermano davanti a un'immagine oscena disegnata su una porta.)

Primo. Il posto è questo.

Secondo. Entriamo, allora?

Terzo. Sì.

(Il primo tocca la porta con il suo bastone dalla punta d'argento, e i battenti si aprono.

Entra. Seguito dagli altri due.

Percorso un corridoio, tocca un 'altra porta.

Anche questa si apre, e loro si fermano un'altra volta.)

Horus. Tu! *(Colui i cui occhi lampeggiano verdi nell'ombra annuisce.)* Perché sei venuto Qui?

L'Uomo Che Porta L'Anello di Ferro. Per dirti che tuo padre è morto.

Horus. Chi sei?

L'Uomo Che Porta L'Anello Di Ferro. Mi hai conosciuto come il *Generale d'Acciaio.* Ho ucciso Osiride e io stesso sono stato fatto a pezzi. Poi il Principe mi ha raccolto ed ora sono nuovamente vivo... almeno per un po'. Sono venuto a dirti quello che è successo, e a garantirti che non è stato un atto premeditato o proditorio, ma una leale azione di combattimento in tempo di guerra.

Horus. Sei sincero e ti credo, ma sapere che il combattimento è stato leale e si è svolto in tempo di guerra, non lenisce il mio dolore. Com'è finita la guerra?

L'Uomo Grasso Vestito Di Nero, Con Al Posto Di Un Occhio Una Ruota Grigia. Il Principe è di nuovo Signore dei Mondi di Mezzo.

Vramin. E noi siamo suoi Emissari, venuti a chiederti di ritornare alla Casa della Vita, che potrai governare al posto di tuo padre, come Angelo di quel luogo.

Horus. Capisco. Cosa ne è stato di Seth?

Vramin. Se n'è andato. Dove, nessuno lo sa.

Horus. Questa notizia mi fa piacere. Penso che ritornerò.

Madrak. (Piegando un ginocchio davanti a Megra di Kalgan) Chi è questo bambino?

Horus. Mio figlio.

Madrak. Il figlio di Horus! Gli hai già dato un nome?

Horus. Non ancora.

Madrak. Congratulazioni.

Il Generale. Davvero.

Vramin. Felicitazioni.

Horus. Grazie.

Vramin. Gli regalo il gioiello di Iside, che ha molti poteri. So che le farebbe piacere sapere che lo possiede suo nipote.

Horus. Grazie.

Il Generale. Io invece gli regalo un anello fatto di un frammento del mio primo corpo, che a suo tempo mi servì bene. Mi ha sempre ricordato l'umanità, in tempo di bisogno.

Horus. Grazie.

Madrak. Il mio dono è il mio *Bastone,* e che possa aiutarlo. C'è un'antica leggenda per la quale i *Bastoni* sono ritenuti capaci di farlo. Non ne conosco il perché.

Horus. Grazie.

Madrak. Ora devo andarmene, per cominciare il mio pellegrinaggio e la mia penitenza. Salve a te, Angelo della Casa della Vita!

Horus. Ti auguro buon viaggio, Madrak. *(Madrak si allontana.)*

Il Generale. C'è una rivoluzione che devo aiutare. Vado a cercare il mio cavallo. Salve a te, Angelo della Casa della Vita!

Horus. Buona rivoluzione, Generale. *(Il Generale si allontana.)*

Vramin. Io invece, vado nella Casa dei Morti, che ora governo. Salve a te, Angelo della Casa della Vita! Un giorno il Principe si metterà in contatto con te da Marachek. Gli Angeli delle altre Stazioni si riuniranno per renderti omaggio.

Horus. Ti auguro meravigliose poesie e una dolce follia, Vramin.

Vramin. Grazie, penso proprio che bisognerebbe scriverla questa storia.

Horus. Forse sì...

(Vramin solleva il bastone e un poema cade bruciando sul pavimento. Horus abbassa gli occhi per leggerlo ma, quando li rialza, l'uomo verde è

scomparso.

Mentre il poema si dissolve lentamente, l'Angelo della Casa della Vita si accorge che quanto ha letto è la verità, ma ne dimentica le parole. E così deve essere.)

FINE